ATARI JOURNAL 9 '91

ATARI Journal

sfr 6,-
öS 48,-
DM 6,-

Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT

Software-Report
1st Base, CyPress, HotWire 3

Aktuelles
Neue PD-Software, Messe-Vorschau

Für den Profi
Epson GT-6000 & Protar T150 im Test

ATARI

Die Lynx
Spielspaß für den Sommer

Götz '91

Gewußt wie
Der erste Teil unseres TeX-Kurses

DIGITAL DATA DEICKE, NORDRING 9, 3000 HANNOVER 1, TEL: 0511/6370 -54, -55

ACHTUNG: Super-Sommer-Preise bei der MicroDisk. Jetzt zugreifen !

AT-SPEED C-16 ab DM 444,-

Computer

Mega STE mit HD-Laufwerk, 4 MByte RAM, 85 MByte Platte für sehr weit unter DM 3000,-

Speicheraufrüstungen(steckbar) für STE: DM 99,- pro MByte

Coprozzessor 68881 für Mega STE
••• nur noch DM 98,- •••

Neue Super-Sommer-Preisliste für DOS-Computer anfordern.
Bsp.: 486er mit 4MB RAM, 42MB Platte, SuperVGA 1024·768, incl. strahlungsarmer Farb-Monitor für nur DM 4444,-
••• 386SX ab DM 1444,- •••

HD-Diskettenstationen

HD-Diskettenstationen ? Wozu ? - Obwohl die meisten schon wissen warum, möchten wir die Gründe kurz nennen: 1.) doppelt so viel Speicherplatz pro Diskette; 2.) doppelt so schnelle Datenübertragung; 3.) IBM-Diskettenformate können gelesen werden (außer mit uraltem TOS); 4.) sehr günstiges Speichermedium !!! 5.) voll kompatibel zu 720KB Disketten (also normales Arbeiten wie bisher; 6.) sehr hochwertige Qualität (alle Laufwerke von TEAC !) zum günstigen Preis. Um die HD-Option zu nutzen, wird das HD-Modul benötigt.

3.5" HD-Station zum Einbau incl. Anleitung	DM 166,-
3.5" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 222,-
3.5" externe HD-Station anschlußfertig	DM 244,-
3.5" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 294,-
5.25" HD-Station zum "Einbau" incl. Anleitung	DM 177,-
5.25" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 229,-
5.25" externe HD-Station anschlußfertig	DM 285,-
5.25" wie vor mit ddd HD-Modul	DM 333,-

Direktverkauf in Hannover
Auf Wunsch weltweiter Versand

Festplatten

Die ddd MicroDisk ist eine sehr kleine anschlußfertige externe Festplatte (Bild s.u.). Bei der Entwicklung dieser Festplattengeneration wurde besonders auf hohe Zuverlässigkeit und lange Lebensdauer Wert gelegt. So verwenden wir z.B. längsgeregelte Netzteile (eingebaut) anstatt anfälliger Schaltnetzteile, erreichen durch gute Kühlung gerade 25 Grad Celsius Laufwerkstemperatur (entscheidend für Datensicherheit und Lebensdauer) anstatt 40 oder gar 60 Grad, verwenden kugelgelagerte Lüfter für leisen Lauf und lange Lebensdauer, verwenden VDE-gerechte Bauteile zu Ihrer Sicherheit, puffern DMA-In und OUT, haben den SCSI-Bus herausgeführt und benutzen einen der schnellsten Controller. Alles Technik, die man nicht auf den ersten Blick sieht. Design, Größe und Farbe passend zur HD-Diskstation.

Der Controller
Speziell für höchste Geschwindigkeit entwickelt, garantieren wir einen Interleave von 1 und erreichen Übertragungsraten bis über 1500 KByte/s. Integrierter Hardwareschreibschutz zur Sicherheit vor Viren (vergessen Sie Passwörter !). Bis zu 7 Festplatten anschließbar. Adressen von außen bzw. durch Software einstellbar (s.Software) Echtzeituhr (baugleich dem Mega ST) nachrüstbar.

Die Software
Der Treiber ist voll Atari AHDI 4.0 kompatibel. Neu: Durch Cache bis 512KB (einstellbar) um bis zu Faktor 3.4 schneller ! Neu: Softwaremäßige Unit-Adresseinstellung (52er u. 105er). Voll autobootfähig von jeder Partition. Jede MicroDisk wird komplett eingerichtet geliefert, also anschließen, einschalten und sofort arbeiten (wie mit Disketten, nur bis zu 50 mal schneller).

Die Laufwerke
Zum Einsatz kommen ausschließlich modernste 3.5" SCSI-Drives von Seagate und Quantum. Aber Achtung: Quantum ist nicht gleich Quantum ! Wir verwenden nur die Laufwerke der neuen LPS Serie mit 1" Bauhöhe aufgrund des geringeren Laufgeräusches und der höheren Geschwindigkeit. Alle Laufwerke haben Hardware-Autopark-Funktion, parken überflüssig.

Die Preise
ddd-MicroDisk 48
mit Seagate ST 157N-1
DM 888,- (688,-)

ddd-MicroDisk 52
mit Quantum LPS 52 S
DM 999,- (799,-)

ddd-MicroDisk 85
mit Seagate ST 1096N
DM 1111,- (911,-)

ddd-MicroDisk 105
mit Quantum LPS 105 S
DM 1444,- (1244,-)

Kit-Preise in Klammern
(nur Platte und Controller)





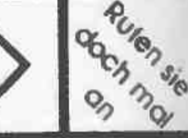
Abbildung in Originalgröße

Zugreifen, solange es sie wieder gibt: Original Atari Wechselplatte 44MB für nur DM 1444,-



Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend
Samstag und Sonntag geschlossen.





"Le Roi est mort, vive le Roi"

Der König ist tot, es lebe der König. Besser gesagt: Das Atari PD Journal ist tot, es lebe das Atari Journal.

Wie auch immer: Hier ist sie nun also, die erste Ausgabe des Atari Journals. Wie Sie sehen, hat sich gegenüber dem Vorgänger Atari PD Journal einiges getan. Angefangen vom neuen Logo des Atari Journals, über den Umfang von nunmehr 132 Seiten bis hin zum veränderten Layout haben wir versucht, eine Zeitschrift zu schaffen, die in aktueller, verständlicher und ansprechender Weise über Neues, Interessantes und Amüsantes rund um den Atari ST informiert.

Verzichten werden wir dabei weitestgehend auf Themen, die nur für einzelne Programmierer von Interesse sind. Stattdessen finden Sie im Atari Journal regelmäßig auf breitem Raum ausführliche Informationen zu neuen PD-Programmen sowie Testberichte ausgewählter Public Domain und Shareware Programme. Aber auch Reportagen, die einzelne Software-Firmen, Programmierer oder auch Computerclubs zum Thema haben, gehören für uns zu einer unterhaltsamen wie informativen Zeitschrift. Besonders gut war die Resonanz in der Vergangenheit auf Kurse zu einzelnen Anwendungsprogrammen – so gut, daß schon zwei unserer Kurse von einer anderen Zeitschrift kopiert wurden. Sei's drum. Mit dem in dieser Ausgabe beginnenden TeX-Kurs werden wir ein weiteres mal Pionierarbeit leisten und eines der bemerkenswertesten, auch auch komplexesten PD-Programme verständlich erklären.

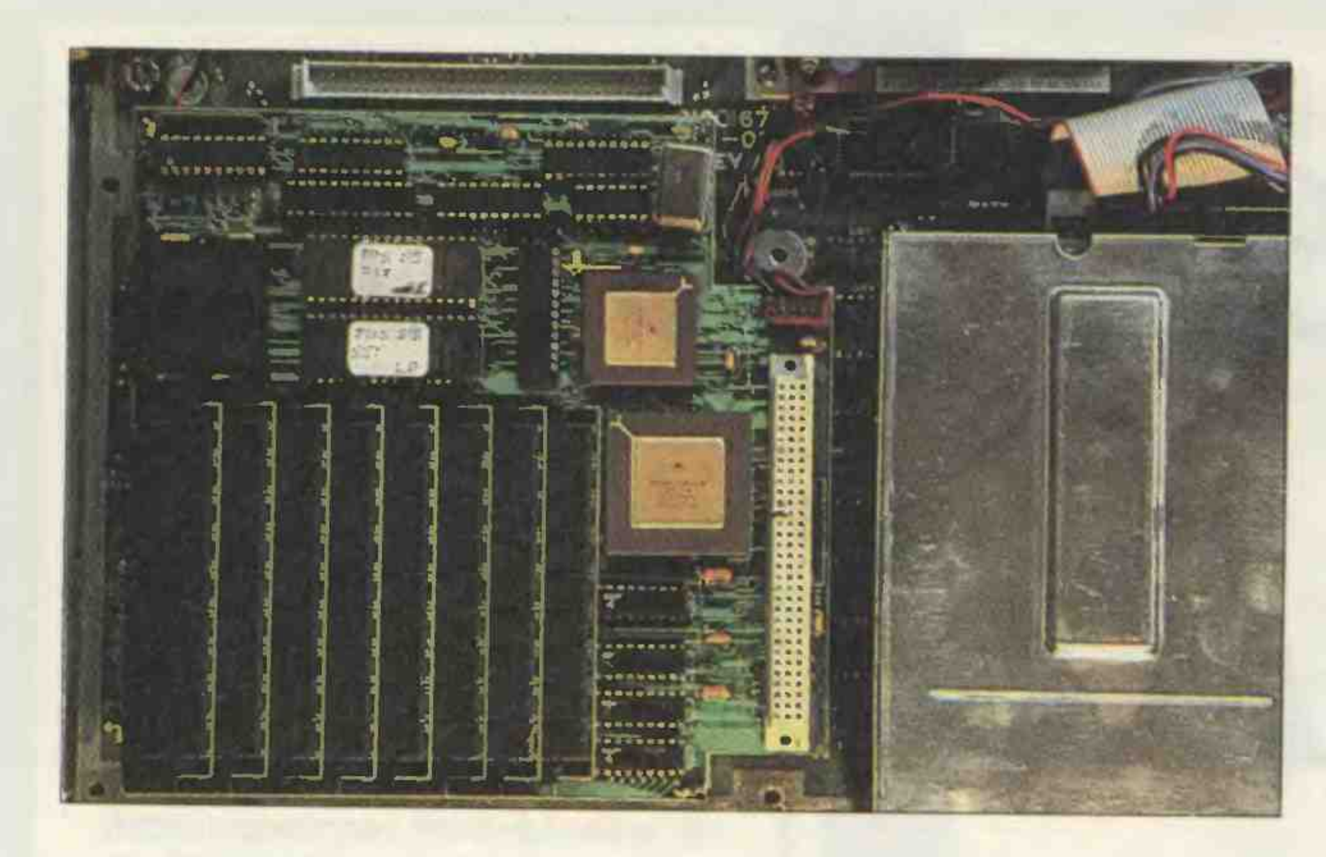
Abgerundet wird das Konzept des Atari Journals durch Informationen über neue Spiele. Daß wir uns dabei nicht unbedingt nur auf den ST festlegen möchten, zeigt unser Lynx-Report: Neben einer Vorstellung aller derzeit verfügbaren Spiele finden Sie hier auch zahlreiche 'Ostereier' – mehr dazu ab Seite 108.

Wir sind überzeugt, mit der ersten Ausgabe des Atari Journals neue Maßstäbe im Bereich der ST-Zeitschriften gesetzt zu haben. Egal, ob Sie uns zustimmen oder eher widersprechen möchten: Gelegenheit zu einem persönlichen Gespräch gibt die Atari-Messe vom 23. – 25. August in Düsseldorf. Wer und was Sie außerdem dort erwartet, erfahren Sie übrigens ab Seite 16. Auch einen ersten Messeplan mit den vertretenen Firmen finden Sie an dieser Stelle.

C. Strasheim

Christian Strasheim

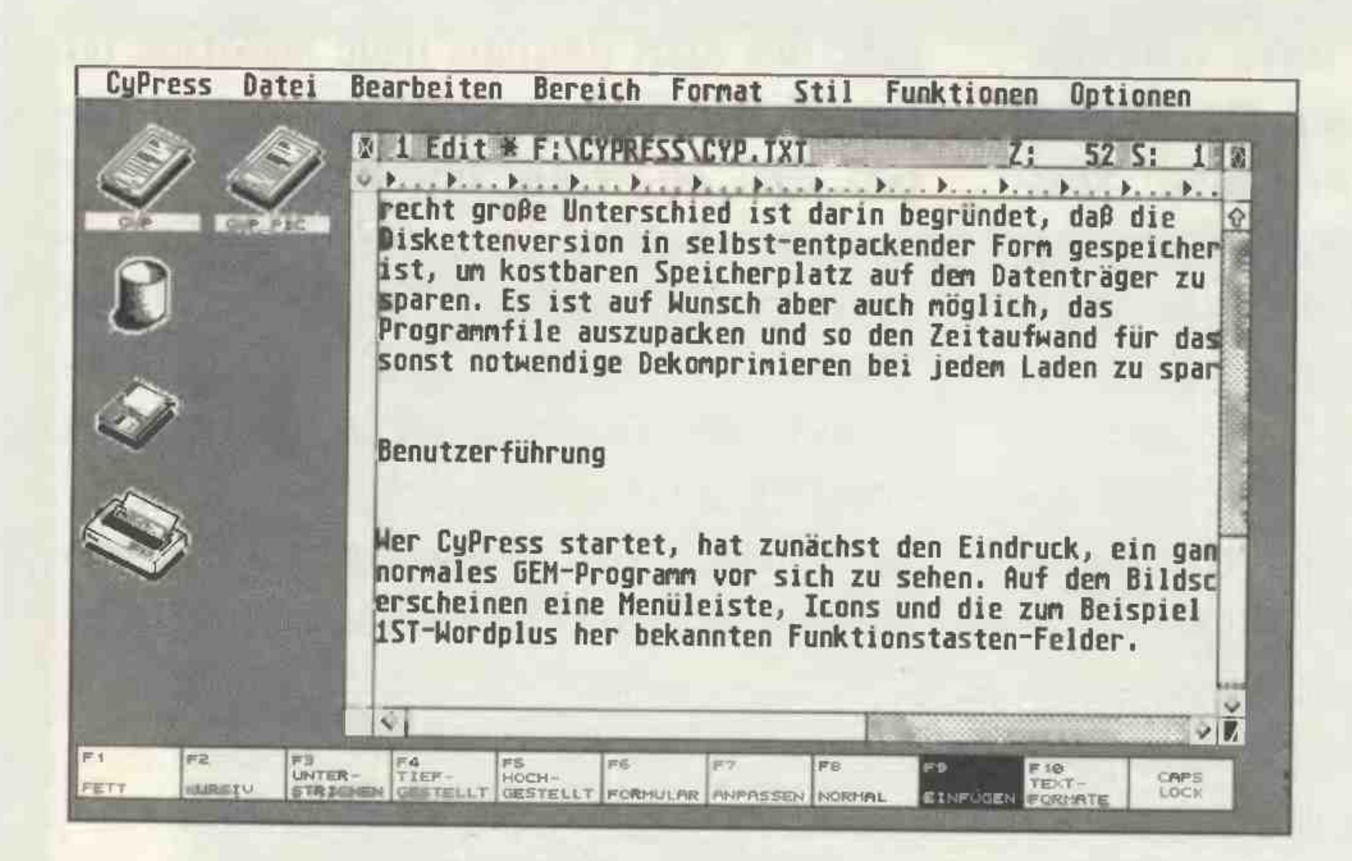
INHALT



Flott wie Harry – so der Kommentar unseres Testers zum SST, dem brandneuen (und bereits lieferbaren!) Beschleunigerboard vom Spectre-Entwickler Dave Small. Die Daten dürften in diesem Fall aber auch für sich selbst sprechen: 68030 und 68882-Coprozessor mit 33 MHz und 4 MByte fastRAM sowie zahlreiche Software-Tricks bringen einen Mega ST bequem auf TT-Geschwindigkeit. Und das ist noch lange nicht das Ende der Fahnenstange … **Seite 27**



1st Base ist mehr als nur der Nachfolger von 1st Address. Nach einigen Verzögerungen hatten wir nun Gelegenheit, eine Vorabversion unter die Lupe zu nehmen. Was 1st Base kann und wann es erhältlich sein wird, erfahren Sie unserem Testbericht. **Seite 42**



Eine Textverarbeitung mit besonderen Funktionen ist CyPress. Bemerkenswert ist vor allem das Langenscheidt-Korrektursystem sowie die zwar etwas eigenwillige, aber dennoch praktische Benutzeroberfläche. **Seite 36**

AKTUELL

SOFTWARE

HARDWARE

REPORT



Ende August verwandelt sich Düsseldorf wieder in das Mekka aller 'Atarianer': Sage und schreibe 50.000 Besucher werden für die diesjährige Atari Messe erwartet. Einen vorläufigen Plan der beiden Ausstellungshallen sowie einige Informationen zu den gezeigten Neuigkeiten haben wir für Sie in unserer Messe-Vorschau zusammengestellt. **Seite 16**



600 dpi Ausgabeauflösung und 16,7 Millionen Farben – dies sind die zwei beeindruckendsten Werte des Scanners GT-6000 von Epson. Wir haben dieses technische Wunderwerk unter die Lupe genommen. **Seite 33**



TeX ist für viele Anwender ein Buch mit sieben Siegeln. Hat man jedoch die ersten Klippen einmal umschifft, so ist TeX ein enorm mächtiges Werkzeug zur druckfertigen Aufbereitung von umfangreichen Texten. Unser TeX-Kurs hilft beim Einstieg. **Seite 84**



Die neuesten Spiele sowie aktuelle Insider-Informationen zu Ataris portabler Videospiel-Console Lynx finden Sie in unserem Lynx-Report. **Seite 108**

NEWS



Eines der wichtigsten Ereignisse für alle Atari-Besitzer dürfte in diesen Tagen wohl die alljährliche Atari Messe in Düsseldorf sein. Diese internationale Messe, die vom 23. bis 25. August ca. 220 Firmen aus aller Welt sowie voraussichtlich knapp 50.000 Besucher nach Düsseldorf zieht, ist für jeden Atarianer eine Reise wert. Auf rund 20.000 Quadratmetern, wovon allein rund 2.500 qm von Atari selbst belegt werden, sind auch in diesem Jahr wieder spektakuläre Neuigkeiten zu erwarten. Außerdem werden Veranstaltungen mit Vorträgen und Präsentationen zum Computereinsatz in Musik und Wissenschaft einen Schwerpunkt bilden. Im Rahmen der verschiedenen Foren geht es schwerpunktmäßig um aktuelle Themen wie Fuzzy Logic, Entwicklungstendenzen der 68000er-Familie von Motorola sowie um Musik-Anwendungen. Der Eintrittspreis für Erwachsene beträgt DM 8,-, für Schüler und Studenten DM 4,-. Weiteres erfahren Sie ab Seite 16.

Thema Flugsicherheit

Zwei Studentinnen der Fachhochschule in Düsseldorf entwickelten auf dem Atari ST ein Low-Cost-System, das die Sicherheit im Regional- und Privatflugverkehr verbessert. Das System VERDA (Verarbeitung Extrahierter Radardaten mit einem Atari ST) bringt die Daten einer einzelnen Radaranlage auf den Bildschirm. Im digitalen Bild zeigen sich Echos und von Flugzeugen aktiv gesendete Signale. Die Darstellung erfolgt auf geographischen Karten, Luftraumkarten oder Karten der zur Landebahn gehörenden Kontrollzonen. Das System wurde anhand von Daten der Bundesanstalt für Flugsicherheit getestet.

Atari Raunheim, Frankfurter Str. 89-91, 6096 Raunheim

Neue Scanner von Cameron

Zum Anschluß an Atari ST und TT bietet die Firma Cameron eine breite Palette von Scannern an. Für Einsteiger interessant sind sicher die Cameron Handy Scanner, die es in verschiedenen Ausführungen gibt. Das Spitzenmodell Typ 14 Grey ermöglicht ein Scannen mit 256 echten Graustufen und mit einer Auflösung von bis zu 400 dpi. An Tischgeräten stehen der Cameron Personal A4/I (bis 300 dpi, 65 Rastergraustufen) sowie der Flachbettscanner Cameron Personal A4/II (bis 600 dpi, 65 Rastergraustufen) zur Verfügung. Als Scanner-Software dient das Programm ScanLab, das dem Anwender eine Reihe von Nachbearbeitungsmöglichkeiten für die Bilder zur Verfügung stellt.

Cameron GmbH, Pfaffenweg 1, 7024 Filderstadt, Tel. (0711) 777 51 18

Günterberg Computertechnik

Unter dem Oberbegriff APL (Auftrag Plus) bietet die Firma Günterberg Computertechnik eine kundenspezifische Auftragsbearbeitung mit Adimens ST an. Aus diversen Branchenlösungen mit der Adimens-Anwendung 'Geschäft' ist ein umfangreiches Paket entstanden, das durch eine neue Benutzeroberfläche eine komfortable und schnelle Bedienung erlaubt. Zahlreiche Funktionen zu Preisfindung, Belegerstellung und Abschlußverfahren sind bereits realisiert. In Vorbereitung befinden sich DATEV- und DATAUS-Schnittstellen. Das mit Adiprog ST entwickelte System ist netzwerkfähig und kostet je nach Ausführung und gewünschten Lizenzen DM 600,- bis DM 3.400,- (ein Upgrade von 'Geschäft' ist möglich). Ein Demoversion ist für DM 50,- erhältlich.

Harald Günterberg Computertechnik, Friedrich-Karl-Str. 36, 5000 Köln 60, Tel. (0221) 740 71 94

Neue Bücher von IWT

Zahlreiche Publikationen für viele Bereiche der Computertechnik sind im IWT Verlag neu erschienen. Für Unix-Anwender ist der Titel 'IWT Kompakt: UNIX System V' sicher von Interesse, der die 190 wichtigsten Kommandos für den Anwender beschreibt (ISBN 3-88322-328-X, DM 36,-). In der Buchreiche 'Erfolgreich arbeiten mit:' ist der Titel 'Open Access III' erschienen, der die Handhabung sowie einige Anwendungsbeispiele beschreibt (ISBN 3-88322-304-2, DM 58,-). Zum Thema Rechnervernetzung erschien der Titel Ethernet PC-LANs Buyer's Guide, der sich mit der heute meistinstallierten Netzwerk-Topologie Ethernet für PC und Mac befaßt. Der Buyer's Guide ist als Katalog aufgebaut und beinhaltet auf über 400 Seiten eine aktuelle Marktübersicht über das Angebot von Controllern und Zubehör (ISBN 3-88322-346-8, DM 89,-).

IWT Verlag GmbH, Bahnhofstraße 36, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 389-0

Computerware Sender

Von Neodesk 3, einem alternativen Desktop für den ST, ist die Version 3.02 erschienen. Die neue Version wurde an vielen Stellen überarbeitet, um Fehler und Unverträglichkeiten zu beseitigen. Weitere 4 Tool-Disketten zu Neodesk sind jetzt erhältlich. Neotools 6 enthält ein Patch-Programm zum Updaten von Neodesk 3.00 und 3.01 auf die Version 3.02. Zahlreiche Utilities der Firma Gribnif Software sind auf der Diskette Neotools 7 zusammengestellt, unter anderem das Utility FormDoIt, mit dessen Hilfe jede Dialogbox mit der Tastatur bedient werden kann. Neotools 8 enthält ein Accessory, mit dessen Hilfe Sie Neodesk in einem Fenster aufrufen können. Neue Icons sind schließlich auf der Diskette Neotools 9 erhältlich.

Computerware Gerd Sender, Weißer Stein 76, 5000 Köln 50, Tel. (0221) 39 25 83

SSD-Software

Der Softwarehersteller SSD-Software Martin Schmitt-Degenhardt, der im ST-Bereich durch die Textverarbeitung Writer-ST bekannt wurde, hat seine Geschäftsräume nach Berlin verlegt. Die Öffnungszeiten sind Montags bis Freitags in der Zeit von 9:00 bis 12:00 und von 14:00 bis 16:00 Uhr.

SSD-Software, Martin Schmitt-Degenhardt, Burggrafenstr. 2a, 1000 Berlin 30, Tel. (030) 265 04 77

Swift! Basic für Portfolio

Bei diesem in Assembler entwickelten Basic-Dialekt handelt es sich um ein Interpreter/Halbcompiler-System, das speziell für die Softwareentwicklung auf dem Portfolio unter der Programmiersprache Basic konzipiert wurde. Wie bei modernen Programmiersprachen üblich, so kann auch bei diesem Dialekt auf Zeilennummern verzichtet werden. Weiterhin sind Elemente zur strukturierten Programmierung, wie zum Beispiel Funktionen, Prozeduren, lokale Variablen und eine CASE-Anweisung vorhanden. Swift! Basic bietet eine hochgenaue 80-Bit-Fließkomma-Arithmetik, Sound-Unterstützung sowie Grafikroutinen, die sowohl zum Erstellen von Businessgrafiken als auch zum Erzeugen und Bewegen von Sprites geeignet sind.

Swift!, Heinz von Saanen, Goldeggasse 29/AII, A-1040 Wien, Österreich, Tel. (0222) 650 93 34

1. Atari-Computerbörse in Zürich

Am 14. und 15. September findet in der Schweiz die 1. Atari-Computerbörse statt. Ausrichter ist der Computer Anwender Club (CAC) aus Zürich, der für diesen Zweck im Motel Egerkingen mehrere Räume angemietet hat. Egerkingen liegt, zentral für den gesamten deutschsprachigen Teil der Schweiz und für Süddeutschland, neben Olten direkt am Autobahnkreuz N1/N2. Geöffnet ist die Computerbörse am Samstag von 9.00 bis 17.00 und am Sonntag von 10.00 bis 16.00 Uhr. Der Eintritt wird 5,- Fr. und für CAC-Mitglieder 3,- Fr. betragen.

CAC, Postfach 29, 8042 Zürich, Schweiz

Annabel: Ein weiteres Resource-Construction-Set

Die Schwächen vorhandener Resource-Construction-Sets sorgen in jüngster Zeit immer wieder für Neuvorstellungen in diesem Bereich: Nach Interface von shift ist nun unter dem Namen Annabel Junior ein neuer Resource Editor für den Atari ST und TT zum Preis von DM 129,- erhältlich. Die Bearbeitung von bis zu vier Resource-Dateien gleichzeitig erfolgt mit Hilfe eines Full-Screen-Editors. Erweiterte Versionen werden im Herbst diesen Jahres (Annabel Standard) bzw. im Frühjahr nächsten Jahres (Annabel Professional) verfügbar sein.

Provocon Computerartikel, Grasredder 38, 2050 Hamburg 80

Xi-Interface von Trillian

Von der Firma Marvin AG aus Zürich wurde ein zur Laufzeit reprogrammierbares, multifunktionales Interface entwickelt. Auf einer Fläche von nur wenigen Quadratzentimetern können durch die Verwendung eines hochintegriertes ICs über 20.000 logische Gatterfunktionen realisiert werden. In Verbindung mit der Neuprogrammierung läßt sich mit dem Xi-Interface beinahe jedes Schalt- oder Regelproblem rein softwaremäßig lösen. Im Augenblick sind mit Hilfe des Xi-Interface der Anschluß eines Panasonic Flachbettscanners (FX-RS 307) sowie der Canon Laserdrucker LBP-4 und LBP-8 gelöst.

Trillian Computer AG, Eisfeldstr. 6, CH-8050 Zürich, Schweiz, Tel. (01) 302 21 79

Rollenspiel-Entwicklung mit HASCS II Professional

Das bekannte Entwicklungsset 'HASCS – the game creator' wurde von der Firma Computer-Service Kohler vollständig neu überarbeitet und zu einem großen Teil auch neu programmiert. Der Nachfolger 'HASCS II Professional' präsentiert sich als ein interaktives Rollenspiel-Entwicklungspaket, mit dem Sie auch ohne Programmierkenntnisse komplexe Rollenspiele entwickeln können. Besonders hervorzuheben ist nun die Möglichkeit zur flexibleren Umsetzung von Spielideen. So ist man zum Beispiel nicht mehr an eine Spielrichtung gebunden, sondern kann Spiele aus jedem Genre entwickeln. Das 136 Seiten umfassende Handbuch präsentiert sich in einem schwarzen Ordner, der mit goldenen Lettern verziert wurde. Im Praxisteil wird das Erstellen eines Adventures an Hand eines Beispieles ausführlich dargestellt. Auf einer weiteren Diskette befindet sich das Spiel 'Agent des Herzogs', das ebenfalls mit HASCS erstellt wurde. 'HASCS II Professional' ist zum Preis von DM 149,- auch im Buchhandel (ISBN 3-928587-00-5) erhältlich. Ein Upgrade ist für DM 95,- möglich.

CSK Computer-Service Kohler, Don-Carlos-Str. 33b, 7000 Stuttgart, Tel. (0711) 678 73 92

Cranach Studio von tms jetzt lieferbar

Das Bildverarbeitungsprogramm Cranach Studio der Firma tms ist nun offiziell lieferbar. Obwohl die Software schon auf zahlreichen Messen vorgeführt wurde, hat es noch rund ein Jahr gedauert, bis das Produkt die nötige Marktreife erreichte. Cranach Studio dient zur Bearbeitung von Grauton-, Farb- und Vektorgrafiken auf dem Atari ST/TT mit mindestens 2 MByte Speicher. Zahlreiche Treiber für Scanner (Sharp, Epson, Opto-Tech) stehen zur Dateneingabe zur Verfügung. Für die Ausgabe sind Treiber für Canon-, Mitsubishi- und Spetra Star-Farbdrucker sowie für zahlreiche Monochrom-Drucker enthalten. Für die Farbverarbeitung existiert eine spezielle Version von Cranach Studio, die in Verbindung mit einer entsprechenden Grafikkarte der Firma Matrix 16,8 Millionen Farben verarbeitet. Insgesamt bietet die Firma tms vier verschiedene Versionen von Cranach Studio an, die sich durch ihre Hardwareabhängigkeit (besondere TT-Versionen) und Funktionsumfang (24 Bit Vektorgrafik-Bearbeitung) unterscheiden. Im Lieferumfang ist neben den 9 Disketten ein rund 650 Seiten starkes Handbuch enthalten, das in zwei Schuber aufgeteilt wurde. Ab DM 1.498,- ist tms Cranach Studio im Fachhandel oder bei der Firma tms erhältlich.

tms GmbH, Cranachweg 4, 8400 Regensburg, Tel. (0941) 9 51 63


ATARI
messe
vom 23. bis 25. August 1991
Düsseldorf Messegelände
Hallen 11 und 12 • Täglich 10.00 bis 18.00 Uhr
• Das DTP Center: vom Konzept bis zum Auflagendruck
• MIDI Sonderveranstaltung: Sound und Musik mit dem ATARI ST
• Software rund um den Portfolio
• Neue Datenbanken
• Computer in der Schule – live
• Workshops und Vorträge zu aktuellen Themen aus Wissenschaft, Technik und Ausbildung
• Soft- und Hardware - Anbieter aus Europa und Übersee
• VME: Die Schnittstelle im ATARI Mega STE und TT
• Neues von und mit dem Lynx



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette können Sie die unten aufgeführten Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf der letzten Seite dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel.

De1 **Calamus**
Desktop-Publishing-Programm (DMC)

De2 **CG-Demo**
CompuGraphic-Fonts für Calamus (DMC)

De3 **Fonteditor für Calamus**
Zeichensatzeditor für Calamus (DMC)

De4 **Outline Art**
Vektor-Art-Programm für Calamus (DMC)

De5 **SM Protect**
Datenschutzprogramm (Schleich & Stöffler)

De6 **Kreativ Designer**
Zeichenprogramm für Kreative (Heim Verlag)

De7 **ST Digital**
Digital-Simulator (Heim Verlag)

De8 **Skyplot Plus 3**
Astronomieprogramm (Heim Verlag)

De9 **That's Write**
Textverarbeitung (Heim Verlag)

De10 **That's Funface**
Erstellung von Phantombildern (Heim Verlag)

De11 **ST Math**
Mathematikprogramm (Heim Verlag)

De12 **CI System**
Multifunkt. Acc. (Ciechowski Computer)

De13 **Pics & Docs**
Kulturzeitschrift auf Diskette (Atelier coART)

De14 **Omikron Draw 3.0**
Zeichenprogramm (Omikron Software)

De15 **Edison**
Editor und Shell (Knirß Software)

De16 **MegaFakt**
Fakturierungsprogramm (MegaTeam)

De17 **Orchest**
Kompositionsprogramm (Prof. Herbert Walz)

De18/19 **Repro Studio ST**
Bildverarbeitungsprogramm (Trade iT)

De20 **Diskus 1.02**
Komfortabler Diskmonitor (CCD)

De21 **Tempus Word 1.00**
Die neue Textverarbeitung (CCD)

De22 **SPC Modula-2 2.0**
Modula-2 (advanced applications)

De23 **ST MATLAB**
Matheprogramm (advanced applications)

De24 **Omikron EasyGEM Library**
GEM-Library für Omikron.BASIC (Omikron)

De25 **Tempus 2.06**
Schneller Texteditor (CCD)

De26 **CIS Lohn&Gehalt 2**
Lohnabrechnung (Ciechowski Computer)

De27 **1st Address**
Schnelle Adressverwaltung (Victor KG)

De28 **Lern ST Plus**
Vielseitiges Lernprogramm (UVS)

De29 **PKS Write**
Texteditor für Calamus (DMC)

De30 **The Optimizer**
Optimierung der Festplatte (Projekt FPS)

De31 **Maxidat**
Dateiverwaltung (Softwarehaus A. Heinrich)

De32 **Easy Rider Reassembler**
Reassembler (Borchard)

De33 **ReProk**
Büroorganisation (Stage Microsystems)

De34 **SciGraph**
Präsentationsgrafiken (SciLab GmbH)

De35 **ST-Statistik**
Statistikprogramm mit Grafik (SciLab)

De36/37 **MegaPaint II Professional**
Zeichenprogramm (TommySoftware)

De38 **GrafStar**
Malprogramm als Acc. (TommySoftware)

De39 **SoundMerlin**
Sample-Editor (Tommy Software)

De40 **The SoundMachine II**
Soundprogrammierung (Tommy Software)

De41 **Lavadraw**
Zeichenprogramm (K&L Datentechnik)

De42 **DiSc-Grafik ST 2.01**
Zeichenprogramm (DiSc-Software)

De43 **T.i.M. Depot**
Depotverwaltung (C.A.S.H. GmbH)

De44 **T.i.M. Cashflow**
Kassenbuchführung (C.A.S.H. GmbH)

De45 **T.i.M. Banktransfer**
Zahlungsträger (C.A.S.H. GmbH)

De46 **T.i.M. II Fibu**
Finanzbuchhaltung (C.A.S.H. GmbH)

De47 **Soundman**
Musikeditor (Galactic)

De48 **STar Designer**
Vielseitiges Zeichenprogramm (Galactic)

De49 **Omikron.BASIC Compiler**
Compiler zu Omikron.BASIC (Omikron)

De50 **Mortimer**
Multifunktionales Utility (Omikron)

De51 **esprit**
Spiel (Application Systems)

De52 **script 1.0**
Textverarbeitung (Application Systems)

De53 **Btx/Vtx-Manager 3.0**
Btx-Programm (Drews EDV+Btx GmbH)

De54 **BeckerCAD ST**
CAD-Programm (Data Becker)

De55 **BeckerCALC/3 ST**
Tabellenkalkulation (Data Becker)

De56 **GenEdit ST**
MIDI-Editor (Hybrid Arts)

De57 **EZ Package**
EZ-Track und EZ-Score (Hybrid Arts)

De58 **Edit Track I**
Sequencer (Hybrid Arts)

De59 **Ludwig ST**
Kompositionsprogramm (Hybrid Arts)

De60 **Cato**
Options-/Terminmarktanalyse (H. Richter)

De61 **BASiCHART**
Tabellenkalkulation (POINT Computer)

De62 **CW-Chart**
Börsensoftware (Foxware)

De63 **DesaShell**
Shell (DesaSoft GbR)

De64 **Steve**
Text, Grafik, Datenbank (Kieckbusch GmbH)

De65/66 **CADjA**
CAD-Programm (Kieckbusch GmbH)

De67 **Infinitus**
Malprogramm (Invent AG)

De68 **SPS-ST**
Maschinensteuerung (Karstein Datentechnik)

De69 **Sherlook 3.0**
Schrifterkennung (Vertrieb: H. Richter)

De70 **PKS-Edit**
Editor für Programmierer (PKS Software)

De71 **PegaFAKT**
Fakturierungsprogramm (PegaSoft)

De72 **ChessBase**
Schachspielverwaltung (ChessBase GmbH)

De73 **James 3.0**
Börsensoftware (IFA - Köln)

De74 **EasyBase**
Datenbank (Omikron.Software)

De75 **Astrolog**
Astrologieprogramm (KOA-Soft)

De76 **Datobert Business 3.0**
Business-Grafiken (Baumann Computer)

De77 **Deluxe Paint**
Zeichenprogramm (Rushware)

De78 **K-Fakt, K-Fibu & Compatible**
Fakturierung und Fibu (TK Computer-Technik)

De79 **Turrican**
Actionspiel (nur in Farbe, Rainbow Arts)

De80 **Lex-Star V2.0**
Anwaltssoftware (Software Rohleff GdbR)

De81 **PegaSTIC**
Etikettendruck (PegaSoft)

De82 **ST Haushalt**
Haushaltsprogramm (Heim Verlag)

De83 **Einnahme/Überschuß**
Einnahme-/Überschuß (Heim Verlag)

De84 **ST-Modular**
Modula-2 (Heim Verlag)

De85 **CAG**
Grafikprogramm (stephan stoske)

De86 **Dulek**
Rechtschreibprüfung (Richter)

De87 **Btx-Börsenmanager**
Börsenprogramm (T. Bopp Software)

De88 **Avant Vektor**
Vektorisierungsprogramm (Trade iT)

De89 **Phoenix**
Datenbank (Application Systems)

De90 **Fastcard 1.9**
Kartenprogramm (Ingo Plückhahn Software)

De91 **CodeKeys**
Der universelle Macro-Manager (Artifex)

De92 **PBOC**
Konverter GfA-Basic in C (Richter)

De93 **ST Kassenbuch**
Buchführung (Heim Verlag)

De94 **Statistik Profi**
Statistikprogramm (Heim Verlag)

De95 **ST C.A.R. V2.52**
System-/Regelungsanalyse (Heim Verlag)

De96 **Syntex**
Texterkennungsprogramm (Richter)

De97 **ST Chemplot V2.0**
Chemieprogramm (Heim Verlag)

De98 **Kobold V1.0**
Dateikopierer (Richstein&Dick GbR)

De99 **ST Netzplan**
Netzplanbearbeitung (Heim Verlag)

De100 **HotWire 3.0**
Die echte Desktop-Alternative (Artifex)

De101 **MusicMon ST**
Synthesizer-Programm (Galactic)

De102 **Top Secret**
Datenverschlüsselung (Galactic)

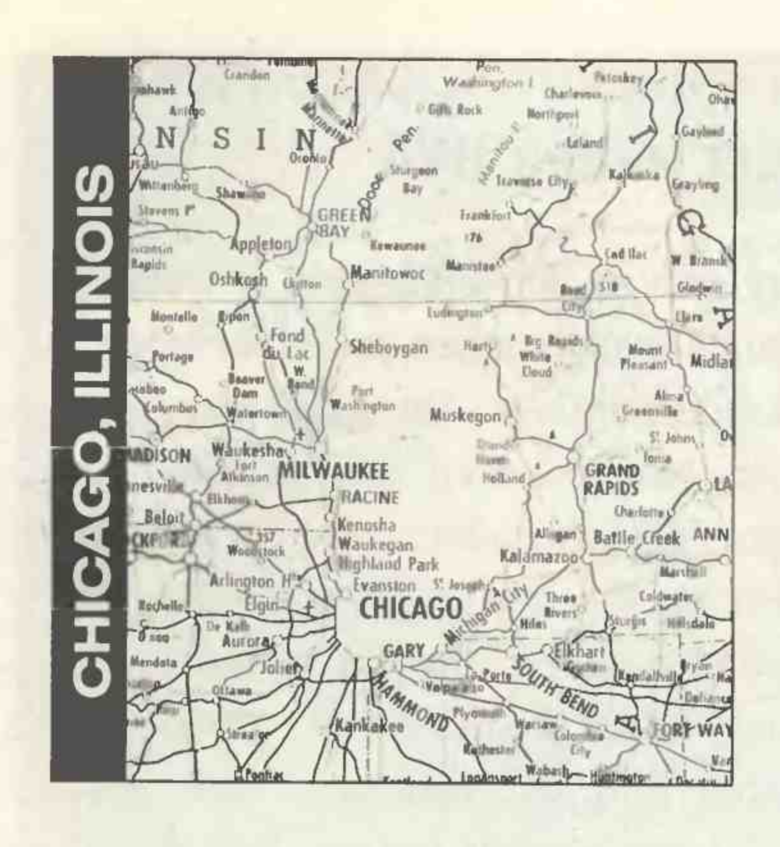
De103 **Retrieve**
Stichwortsuchprogramm (Galactic)

De104 **Perspektive ST**
3D-Konstruktionsprogramm (Heim Verlag)

De105 **ST-Auftrag**
Auftragsverwaltung (AS-Datentechnik)

De106 **Dr. Schelm / Zitat**
Spiele (Kreativ Software / Richter)

De107 **Graffiti**
Zeichenprogramm (K&L-Datentechnik)



Neues aus den U.S.A.

Auch in Zukunft möchten wir Sie im Atari Journal über das auf dem Laufenden halten, was in den USA und Kanada rund um den Atari ST passiert.

Computerfest in Chicago unter der Schirmherrschaft von Atari

Die in den USA regelmäßig abgehaltenen Atari-Ausstellungen hatten bisher meist eher den Charakter von etwas größer angelegten Computerclub-Treffen. Je nach Zeit und Ort des Geschehens wurden diese Ereignisse mehr oder weniger von Atari USA bzw. Atari Canada mit Hardware oder Auftritten des Managments unterstützt. Die Glanzlichter setzen dabei in den letzten Jahren an der Westküste die im September stattfindende Glendale-Show und an der Ostküste die im Oktober abgehaltene WAACE-Show. Dieses Jahr wird im November in Chicago zum ersten Mal eine Atari-Messe stattfinden, die in ihrer Art der alljährlichen Düsseldorfer Messe näher kommen soll. Das Chicago-Atari-Computerfest, das am 23. und 24. November 1991 stattfinden soll, wird zusammen von Atari USA und dem ortsansässigen Atari-Computerclub, den Lake County Atari Computer Enthusiasts, veranstaltet. Als Schauplatz dient das Ramada Hotel in der Nähe des Chicagoer O'Hare Flughafens.

Die für die Show zur Verfügung stehende Ausstellungsfläche von knapp 3.000 Quadratmetern wird in unterschiedliche Themenbereiche aufgeteilt werden. Herzstück der Messe wird dabei natürlich die

große Ausstellungshalle sein, in der Entwickler und Händler aus dem In- und Ausland und Atari selbst ihre Produkte dem interessierten Publikum präsentieren werden.

Auch an die Spielefans unter den Atari-Usern hat man gedacht: In einem abgeteilten Bereich werden zwei komplette Midi-Maze-Ringe aufgebaut. Außerdem finden unterschiedliche Lynx-Wettbewerbe statt, bei denen es Preise zu gewinnen gibt.

In einem anderen Bereich, der Learning-Area, steht ein Klassenzimmer-ähnlicher Raum zur Verfügung, der mit Atari-Komplettsystemen und einem Overhead-Projektor ausgerüstet sein wird. Hier haben Aussteller und Entwickler gleichermaßen die Möglichkeit, dem interessierten Fachpublikum ihre Produkte hautnah in der Anwendung vorzuführen. In drei speziell eingerichteten Seminarräumen werden einige Persönlichkeiten der amerikanischen Entwicklerszene Vorträge halten und sich den Fragen der Zuhörer stellen.

Wenn Sie als Händler und Entwickler Interesse an einem eigenen Stand haben oder als Anwender zu dieser Zeit vielleicht gerade in den USA weilen und die Ausstellung besuchen möchten, so erfahren Sie weiteres bei:

Chicago Computerfest by Atari, C/O LCACE P.O Box 8788, Waukegan Il. 60079-8788; 24hr Hotline: (001) 708-566-068 oder per GEnie Email an: M.BROWN56

Atari-Events im Herbst 1991

14. / 15. September 1991: Southern-California-Atari-Computer-Fair, auch bekannt als THE GLENDALE SHOW, größte Atari-Only-Show an der Westküste. Infos bei: H.A.C.K.S., 249 N.Brand Bl. #321, Glendale, Ca. 91203

12. / 13. Oktober 1991: WAACE-Atarifest in der Washington D.C./Baltimore-Area, abgehalten im Sheraton-Hotel in Reston, Virginia. Infos bei: WAACE c/o John D.Barnes, 7710 Chatham Rd., Chevy Chase, MD 20815

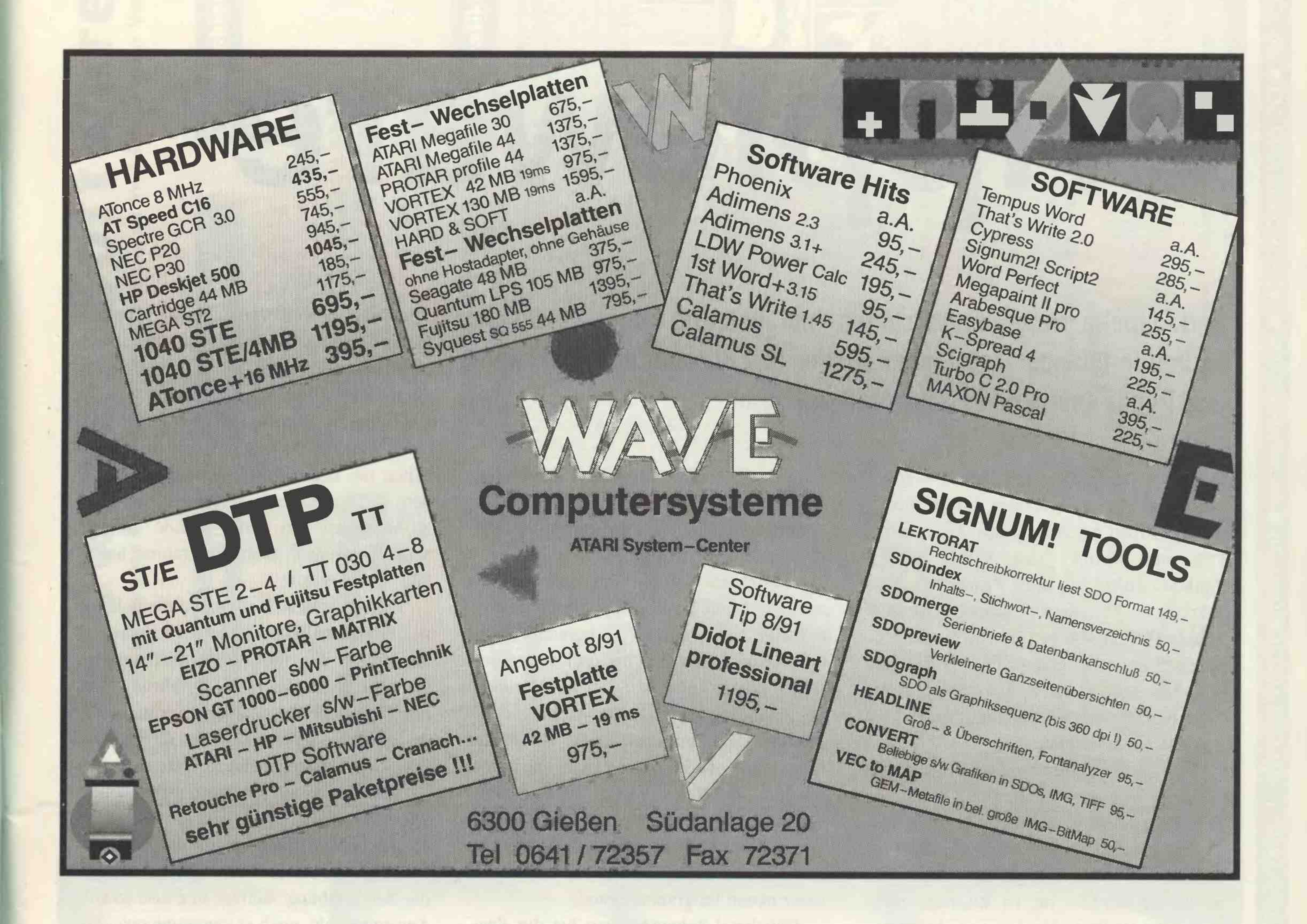
21. - 25. Oktober 1991: Herbst-COMDEX, größte Computermesse der USA, in Las Vegas, Nevada.

23. / 24. November 1991: Chicago-Atari-Computerfest von LCACE/Atari USA, abgehalten im Ramada- Hotel des Chicagoer O'Hare Flughafens.

Atari sponsort Science-Fiction Sender in den USA

Im Vergleich zu den USA steckt in Deutschland das Kabelfernsehen ja immer noch in den Kinderschuhen. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten gibt es eine Vielzahl an Fernsehsendern, die sich oft 24 Stunden am Tag nur einem speziellen Themengebiet widmen. Da gibt es einen Wetterkanal, einen Disney-Kanal, einen Playboy-Kanal und seit neuestem auch einen Kanal für alle Science-Fiction- und Phantasy-Freaks.

Eines der Hauptzugpferde des neuen Senders wird Walter Koenig sein, der als 'Chekov' der 'Raumschiff-Enterprise-Serie' bzw. der StarTrek-Filme bekannt wurde. Er ist einer der offiziellen Sprecher des Senders mit Namen SFAN und wird außerdem als Gastgeber und Produzent einer wöchentlichen Sendung fungieren, in der er Interviews mit prominenten Persönlichkeiten der Szene führen wird. Die Verbin-



dung zwischen Koenig und SFAN wurde während des 25-jährigen StarTrek-Jubiläums im Sommer dieses Jahres bekanntgegeben. Weitere Größen des Genres, wie z.B. der renommierte Science-Fiction-Autor Arthur C. Clarke ('2001-Odysee im Weltraum') oder Kerry O'Quinn, der Gründer des amerikanischen Science-Fiction-Magazins STARLOG, haben dem Sender ihre Unterstützung zugesagt.

Doch was hat das alles mit Atari zu tun? Nun, wenn SFAN Ende dieses Jahr auf Sendung geht, so wird der Name Atari in großen Lettern über die Bildschirme von Millionen US-Zuschauern flimmern. Denn computermäßig setzt SFAN ganz auf Ataris Flagschiff, den TT. Der Präsident von SFAN, Michael Kelley, war äußerst überrascht über die große Kooperationsbereitschaft, als er Mitte des Jahres an einige Türen der amerikanischen Atari-Gemeinschaft klopfte. Atari selbst stattete den Sender sofort mit einem TT-Komplettsystem aus. Die Firma Rio-Computers und weitere Mitglieder der Unabhängigen Vereinigung Amerikanischer Atari-Entwickler (IAAD) erklärten sich spontan dazu bereit, das SFAN-Projekt zu unterstützen. So kam es, daß Firmen wie Lexicor, ISD, CodeHead Software und Double-Click-Software dem Sender ihre Produkte zur Verfügung stellten. Ausschlaggebend für die Entscheidung von SFAN zu Gunsten der Atari-Modelle waren maßgeblich die Grafik-/Animationsmöglichkeiten, die der TT in Verbindung mit dem Lexicor-Produkt PrismPaint bietet.

Kelley versicherte, daß Atari selbst und die Atari-Entwickler, die SFAN mit ihren Produkten unterstützen, im laufenden Programm namentlich erwähnt werden. Zusätzlich werden Atari-Produkte in den folgenden drei Serien des Senders mehr oder weniger häufig zu sehen sein: 'Cinemagic' wird sich mit der Welt der Special-Effects und der Illusion im Filmgeschäft beschäftigen. 'Exploring Tomorrow' wird über Zukunftsvisionen der Menschheit in Verbindung mit Computertechnologie berichten; und 'Widgets and Watchamacallits' wird einen Streifzug in die Welt des Außergewöhnlichen und Phantastischen unternehmen.

Atari kündigte außerdem eine Werbekampagne mit Walter Koenig als Zugpferd an. Ähnliche Projekte sorgten ja bereits in vergangenen Jahren für Aufsehen, als der Schauspieler Alan Alda (M*A*S*H) sowie der Schachprofi Gari Kasparow für Atari-Hardware die Werbetrommel rührten. Koenig wird – soviel steht jetzt schon fest – Ende des Jahres zeitgleich zum Kinostart des neuen Filmes 'Star Trek VI' in einer Anzeigenserie für Atari-Produkte werben. Um mit der Materie vertraut zu werden, erhält er eine entsprechende Ausstattung von Atari. Auch die Mitglieder des IAADs zeigten sich hilfbereit und stifteten ihre Produkte – ja, man bot sogar an, Koenig in die Software einzuarbeiten. mts

Crippleware

Verkrüppelte Programmversionen und getarnte Demo-Versionen stellen in jüngster Zeit immer wieder das Konzept der Shareware und Public Domain in Frage. Muß das sein?

Ein Zeichenprogramm läßt den Anwender nach dem Start eine Minute warten, bis er mit der Arbeit beginnen kann. Ein anderes Programm zwingt nach jedem fünften Funktionsaufruf zu einer Pause von zehn Sekunden. Ein Kassenführungsprogramm erlaubt die Eingabe von nur 30 Vorgängen. Möchte der Anwender die Programme ernsthaft nutzen, so muß er einen mehr oder minder saftigen Obulus an den Programmierer entrichten.

Sie meinen, so etwas gibt es nicht? Leider muß ich Sie enttäuschen, denn alle drei Beispiele sind authentisch. In letzter Zeit passiert es immer häufiger, daß Programme als Public Domain oder Shareware deklariert werden, die in Wahrheit nicht viel mehr als Demo-Versionen sind. Ein anderer, erst als Folge dieser Entwicklung geschaffener Begriff trifft die Sache jedoch in vielen Fällen besser: Crippleware. Diese Bezeichnung (cripple, engl. Krüppel) deutet an, daß es sich um verstümmelte und daher nicht oder nicht sinnvoll benutzbare Programmversionen handelt. Die Abstufungen sind hier sehr fein, aber wo dem Anwender essentielle Funktionen vorenthalten oder Hindernisse wie Zeitschleifen eingebaut werden, sind die Grenzen des Erträglichen überschritten.

Sowohl das Konzept von Shareware als auch die Public Domain Idee setzen voraus, daß eine voll benutzbare Programmversion in Umlauf gebracht wird und von jedermann kopiert und getestet werden darf. Bei Public Domain ist die Zahlung eines Anerkennungshonorars dem Anwender freigestellt, bei Shareware ist er dazu verpflichtet. Für dieses Honorar erhält er üblicherweise ein gedrucktes Handbuch sowie ein gewisses Maß an Support – und sei es nur eine Benachrichtigung bei Erscheinen einer neuen Programmversion.

Manchmal bekommt man bei der Registrierung auch eine erweiterte Programmversion, die noch mehr Funktionen bietet. Dieser Weg scheint mir durchaus tolerierbar, denn auch mit der Public Domain oder Shareware Version kann der Anwender sinnvoll arbeiten – die erweiterte Version bietet lediglich einige weitere, spezielle Features.

Wenn aber bewußt verstümmelte Programme in Umlauf gebracht werden, die einfach nicht benutzbar sind, so ist hier definitiv die Grenze dessen überschritten, was die Bezeichnung Shareware oder Public Domain verdient. Es handelt sich in solchen Fällen um kommerzielle Produkte und bei den 'abgespeckten' Versionen um Demo-Versionen. In einer Public Domain Sammlung haben solche Programme jedenfalls nichts verloren.

Versetzt man sich einmal in die Rolle eines Programmierers, so ist ein naheliegender Grund für die Veröffentlichung von Crippleware denkbar: Die Erfahrung, daß die (finanzielle) Resonanz auf veröffentlichte 'Vollversionen' meist sehr dürftig ausfällt. Gegenbeispiele gibt es zwar auch hier – man denke nur an Spitzen-Programme wie die Gemini Shell oder Formular –, aber in vielen Fällen spottet die Zahlungsmoral der Anwender ganz offensichtlich jeder Beschreibung. Gefragt sind also sowohl Anwender als auch Programmierer: Nur wenn die Qualität von Public Domain und Shareware mit der kommerzieller Programme konkurrieren kann und nur wenn die Anwenderschar dies entsprechend honoriert, geht die Rechnung auf. Und nur dann bleiben Sie von weiteren 'Krüppel-Programmen' verschont.

Christian Strasheim

Eine gute Idee ...

... sollten Sie schon haben, wenn Sie für das Atari Journal schreiben möchten. Egal, ob Sie sich in speziellen Themenbereichen (MIDI, Grafik, DTP ...) besonders gut auskennen, eine Idee für einen ausgefallenen Artikel haben oder als Kenner vorhandener ST-Software neue Programme unter die Lupe nehmen möchten: Senden Sie uns ein Schreiben, in dem Sie Ihre Ideen kurz darstellen. Auch ein paar Informationen über Ihre Person sollten Sie in diesem Brief unterbringen. Interessiert? Unsere Adresse: **Atari Journal, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt 70**



Atari Messe in Düsseldorf

Es ist wieder soweit: Vom 23. bis 25. August jeweils von 10.00 bis 18.00 Uhr darf auf dem Düsseldorfer Messegelände geschaut, gefragt, geschwitzt und gestöhnt werden, denn die Atari-Fans aus aller Welt treffen sich wieder zur weltgrößten Atari Computermesse.

Damit Sie schon einen rechten Vorgeschmack auf das kommende Ereignis bekommen, haben wir für Sie einige Informationen zusammengetragen. Auf zwei Seiten finden Sie außerdem einen Belegungsplan der Hallen 11 und 12, der sich natürlich in Details noch ändern kann.

Den Schwerpunkt der Messe bilden auch in diesem Jahr wieder die Themen Desktop Publishing, MIDI, Computer und Schule sowie zahlreiche Vorträge. Daneben gibt es neue Software zum Portfolio, zahlreiche neue Spiele für die Lynx und weitere Neuigkeiten aus aller Welt. Wie wir schon auf der CeBIT gesehen haben, ist Atari in diesem Jahr für einige Überraschungen gut, in Düsseldorf wird es sicher wieder einige erstaunte Gesichter geben!

Heim Verlag

Das bekannte Buch 'PC-/AT-Speed, Gewußt wie' ist nun auch in englischer Sprache erhältlich. 'The official guide to PC-/AT-Speed' berücksichtigt bereits den AT-Speed C16 und ist beim Heim Verlag erhältlich. Für Anwender des MS-DOS-kompatiblen Betriebssystems DR-DOS 5.0 gibt

HALLE 12

Novoplan Novocom | Stage Günterberg | GmA | Bavaria Soft
AB Computer | Ohst | Biosystems | Altmann
Haupt-eingang
i
GTI | Biodata | CISS | IFA | PAM
Maxon
Atari Zentralstand
Vortex | Omega
Drews | SED-DOC | Fox-ware | Bela
Technobox | VHF Computer
Logilex | Trade iT | Wilhelm
Digital Desktop | Protar
Matrix
IBP | pro VME
Hüthig | SciLab | Simula Team | Weide | Victor
Heim Verlag | Atari Journal
Lighthouse | Caltec | Swift Datavia | RAK
TKR
ICD
Gadgets by Small | Beta Systems
Data Becker
ST Profi Partner
Application Systems Heidelberg
Becker | IDL | Eickmann
TmS | DMC
Händler Showroom
CAD Computer Atelier | Macro CDE | ICP
Rhothron | OverScan | Transfer Tech | Tritec
CCD | PKS | Omikron
Portfolio
3K
Herberg
Shift | Richter | Trifolium | Trillian
Atari DTP-Center
zur Halle 11
CRP Koruk | Print Technik
CodeHead Software | USA Pavillon | Atari Benelux
Atari Italy | Markt & Technik

es das Buch 'DR-DOS 5.0 – Einstieg leichtgemacht'. Es führt leicht verständlich in die Bedienung des Betriebssystems ein. Da DR-DOS 5.0 beim AT-Speed C16 bereits im Lieferumfang enthalten ist, findet der Leser in diesem Buch spezielle Hinweise zum Einsatz von DR-DOS mit PC-/AT-Speed.

Omikron Software

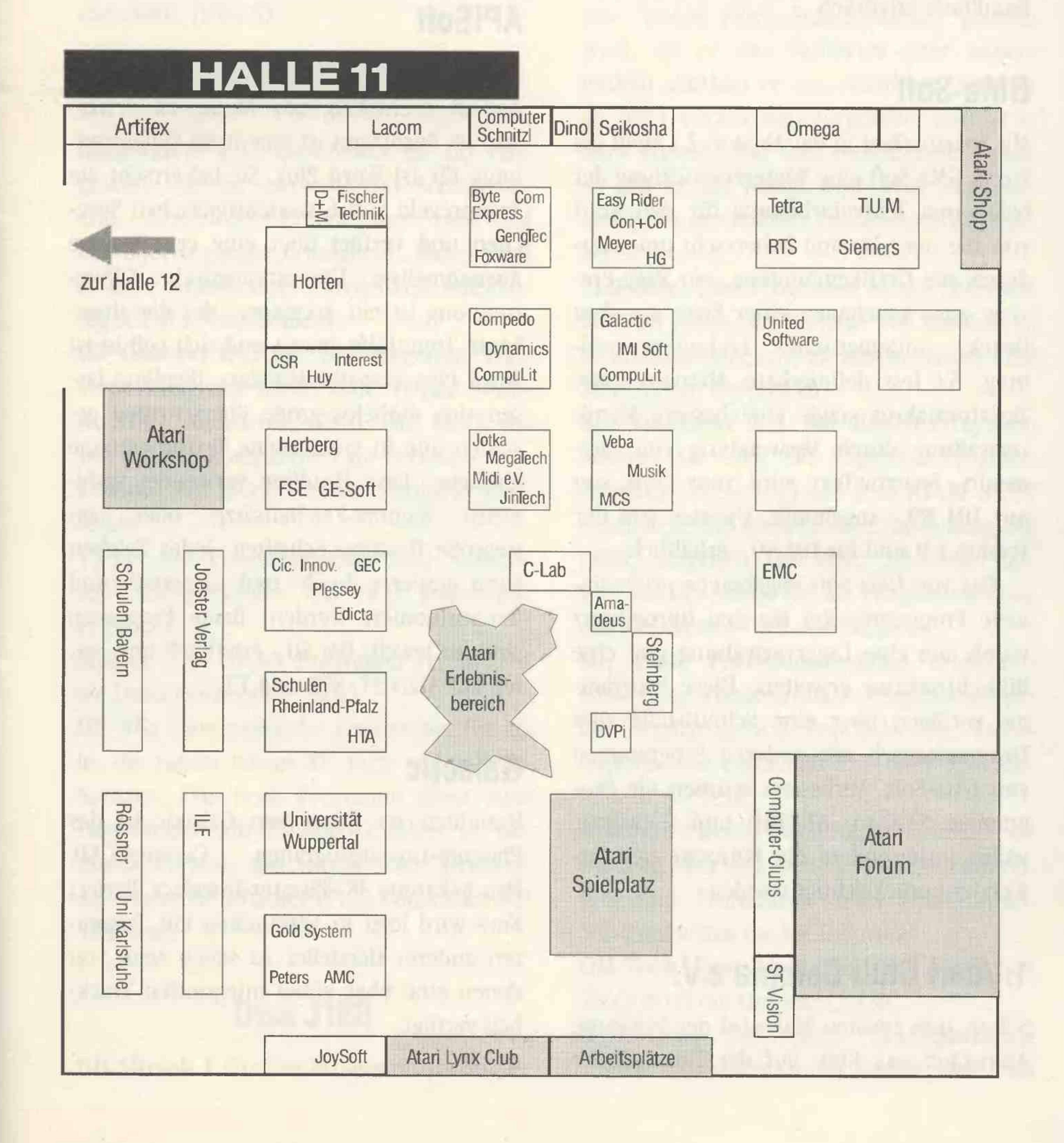
Zwei neue Versionen des Omikron.BASIC bieten dem Anwender zahlreiche neue Funktionen. So werden Großbildschirme unterstützt, es gibt einige Befehle mehr und man kann im Editor beliebige Bereiche markieren und zu einer Zeile 'zusammenfalten'. Die Version 4.0 für den TT besteht aus Interpreter und Compiler, die speziell für diesen Rechner optimiert wurden. So nutzt nun bereits der Interpreter die FPU des Systems für Fließkommaberechnungen. Auf Wunsch kann der Compiler aber auch ST-kompatible Programme erzeugen. Das Paket kostet DM 698,-. Für den ST werden Interpreter und Compiler 3.5 getrennt vertrieben. Der Compiler für DM 229,- erstellt Programme, die gleichermaßen auf ST oder TT funktionieren, sofern man auf den ebenfalls möglichen Einsatz der ST-FPU verzichtet, die sich von der im TT in ihrer Ansteuerung unterscheidet.

Artifex

Channel Videodat wird die Hauptattraktion auf dem Stand der Artifex Computer GmbH sein. Dank einer Satellitenempfangsanlage wird es möglich sein, dieses faszinierende Medium live in Aktion zu bestaunen. Als weiteres Highlight sind die Programme CodeKeys, HotWire und MultiDesk von CodeHead Software zu bezeichnen, die erstmals in den aktuellen Versionen auf einer Messe zu sehen sein werden. Eine fehlerbereinigte und auf dem TT lauffähige Version von Quick ST wird voraussichtlich außerdem gezeigt.

Trade iT

Schon im Vorfeld der Messe sorgt die Firma Trade iT mit ihren Ankündigungen für Auf-



sehen. Zum Scannen von farbigen Vorlagen wird ein neuer Flachbett-Scanner angeboten, der eine Farbtiefe von bis zu 24 Bit mit einer Auflösung von 300 dpi erlaubt. Besonders hervorzuheben ist die Tatsache, daß dieser Scanner schon eine eingebaute SCSI-Schnittstelle besitzt, so daß das Gerät direkt an den Atari TT anschließbar ist. Eine hohe Farbtreue wird durch das automatische Justieren der Optik vor jedem Scannen erreicht. Optional wird für diesen Scanner eine Erweiterung angeboten, mit deren Hilfe auch Dias als Vorlage verwendet werden können. Zur Weiterverarbeitung der gescannten Bilder ist die Software Repro Studio im Lieferumfang enthalten. Der Scanner wird voraussichtlich für unter DM 4.000,- angeboten.

Für den professionellen Einsatz im High-End-Bereich wird zur Zeit ein Satzsystem fertiggestellt, das vollständig auf Postscript-Basis arbeitet. Durch die in diesem System verwendete extrem hohe Genauigkeit – Maßangaben gehen bis in den Mikrometer-Bereich – ist die Verwendung eines Mathe-Coprozessors, wie ihn der Atari TT besitzt, empfehlenswert. Dieses voll farbfähige System bietet neben den im Profibereich üblichen Funktionen wie dem automatischen Setzen von Initialen oder einem vertikalen Keil sehr umfangreiche Zeichenfunktionen, die das Programm von der Leistungsfähigkeit her in die Nähe von CAD-Programmen bringt. So ist zum Beispiel die Verwendung von bis zu 1.000 Layern oder in diesem Falle Folien möglich.

Repro Studio ST wird auf der Messe in zahlreichen neuen Versionen zu sehen sein. Unter anderem wird die Version Repro Studio ST Pro 1.0 in einer stark überarbeiteten Fassung vorgestellt, und zur Echtfarbverarbeitung (!) ist die Version Repro Studio Color vorgesehen, die zunächst in einer Beta-Version gezeigt wird.

Shift

Thematischer Schwerpunkt auf dem Stand der Firma Shift wird die schon in dieser Ausgabe des Atari Journals vorgestellte Textverarbeitung CyPress sein. In einer neuen Version wird außerdem der Vektorisierer Convector auf der Messe vorgestellt. Die Version 2.0 bietet jetzt Bezierkurven und ist auch als Accessory installierbar. Schließlich wird der Resource-Editor Interface vorgestellt, der sogar Resourcen für MS-DOS Rechner erstellen kann.

CCD

Neben dem an anderer Stelle in diesem Heft vorgestellten Update auf Tempus Word 1.1 zeigt CCD in Düsseldorf die komplette Produktpalette der Firma HiSoft aus England. Hier ist vor allem die neue Version von Lattice C sowie DevPac TT, ein komplettes Assembler-Paket für den TT, erwähnenswert.

Manor Hill Software

Archivarius, ein Programm zum Verwalten und Anzeigen von Grafiken, ist nun in der Version 2.09 erhältlich, die von kleineren Fehlern bereinigt wurde. Neu ist eine alternative Übersichtsfunktion, bei der die Bilder auf Wunsch nicht verkleinert, sondern mit Hilfe der Maus gescrollt werden können. Auf der Messe wird es Archivarius auf dem Stand von J. Ohst und W. Wohlfahrtsstätter in einer limitierten Messe-Edition geben. Zum Preis von DM 40,- ist neben der Programmdiskette eine neue Diskette mit ClipArts sowie ein neu überarbeitetes Handbuch erhältlich.

GMa-Soft

Mit SparrowText in der Version 2.1 stellt die Firma GMa-Soft eine Weiterentwicklung der bekannten Textverarbeitung für den Atari vor. Die neue Version beherrscht unter anderem die Grafikeinbindung, ein Page-Preview zum Anschauen einer Seite vor dem Druck, automatische Endnotenverwaltung, 32 fest definierbare Absatzformate, Tastaturmakros sowie eine bessere Menüverwaltung durch Verwendung von Submenüs. SparrowText wird zum Preis von nur DM 89,- angeboten, Updates von der Version 1.0 sind für DM 59,- erhältlich.

Das von GMa-Soft angebotene professionelle Programmpaket für den Büroeinsatz wurde um eine Lagerverwaltung und eine Bildschirmkasse erweitert. Diese Programme verfügen über eine Schnittstelle zum Datenaustausch mit anderen Programmen von GMa-Soft. Verbessert wurden die Programme ST-Giro, ST-FIBU und GMa-Text, wobei insbesondere die Wünsche der Anwender berücksichtigt wurden.

1. Atari Club Colonia e.V.

Schon zum zweiten Mal wird der bekannte Atari-Club aus Köln auf der Düsseldorfer Messe mit einem eigenen Stand vertreten sein. Neben dem Verkauf von PD-Disketten sowie kommerzieller Software die von Mitgliedern des Clubs erstellt wurde, stehen die Verantwortlichen des Clubs für Fragen jederzeit zur Verfügung.

Application Systems

PureC, der Nachfolger der Turbo C 2.0 Profi-Version von Borland, wird von Application Systems auf der Messe vorgestellt. Das Entwicklungssystem wird zu einem Preis von rund DM 400,- erhältlich sein und beinhaltet, neben dem ANSI C-Compiler einen neu entwickelten Assembler mit Befehlen für den MC68040, einen integrierten Editor, einen Debugger für C-Quelltexte und schließlich noch einen Linker.

Borland International hat die Rechte von Turbo C für die Atari Computer an PureSoftware aus München gegeben, weil sich Borland einer Konzentration der Softwareentwicklung auf dem PC-Sektor widmen möchte.

APiSoft

Zwei neue Produkte sind von der Firma ApiSoft rechtzeitig zur Messe zu erwarten. 1st EuroTrenn ist eine neue Silbentrennung für 1st Word Plus. Sie beherrscht die Trennregeln von 6 westeuropäischen Sprachen und verfügt über eine erweiterbare Ausnahmeliste. Die automatische Silbentrennung ist ein Accessory, das die eingebaute Trennhilfe ersetzt und sich voll in 1st Word Plus einpaßt. Mit Easy Headline lassen sich mühelos große überschriften gestalten und in vorhandene Textprogramme einfügen. Easy Headline verwendet wahlweise Signum-Zeichensätze oder extragroße Headline-Schriften. Jedes Zeichen kann gesperrt, hoch- und tiefgestellt und feinpositioniert werden. Beide Programm sind für jeweils DM 50,- erhältlich und laufen auf Atari ST, STE und TT.

Galactic

Brandneu am Stand von Galactic ist das Platinen-Layoutprogramm ConnectiCAD. Das bekannte PC-Tastatur-Interface Perfect Keys wird jetzt in Verbindung mit Tastaturen anderer Hersteller zu sehen sein, von denen eine über einen integrierten Trackball verfügt.

PUBLIC DOMAIN
Neuerscheinungen

Atari Journal

Disk J186

Calamus Fonts: Knapp zwanzig Fonts für Calamus als Shareware.

Magic View 1.0: MagicView ist ein Programm, mit dem Slideshows erstellt werden können. (s/w)

STarvec 1.0: Ein Vektorgrafik-Programm mit der Möglichkeit für Basic-Programmierer die Vektorgrafiken als Quellcode zu speichern. (s/w, S)

Disk J187

Boot-Select 1.1: Boot-Select ist ein Programm, das die Auswahl von Accessories und Auto-Ordner-Programmen während des Bootvorganges ermöglicht. Dabei wird es trotz Auto-Ordner-Tauglichkeit vollständig mit der Maus bedient.

GD Convert II 2.04: Das Programm konvertiert folgende Bildformate: Degas, Doodle, STAD, Neochrome, IMG, GfA Block sowie das RCS-kompatible Icon-Format.

F-Boot: Ein Boot-Selector ähnlich Boot-Select.

VT52: Ein Programmpaket zum Aufnehmen und Abspielen von VT52 Sequenzen in Echtzeit.

Master 2.0: Dieses Programm vereinfacht die Dateioperationen. (s/w)

HP 48: Zwei nützliche Programme für alle, die neben einem ST auch einen HP48 besitzen. Das erste Programm dient zum Umwandeln von HP48SX-Grafiken in das Doodle-Format, das zweite zum Drucken auf einem HP-Drucker (PCL) von einem HP 48SX aus.

Disk J188

GD-Shrink 1.01: Das Programm verringert den freien Speicher auf 512 oder 1024 KByte. Das ist z.B. sinnvoll, wenn Sie ein Programm auf einem Mega ST2 geschrieben haben und testen wollen, ob es auch auf Computern mit weniger Speicher läuft. Zur Verringerung des Speichers werden übrigens nur dokumentierte Systemvariablen benutzt!

GD-Resource-Editor 1.01: Dieses Utility soll Programmierer bei der Verwendung von Resourcen unterstützen.

Map: Bei Map handelt es sich um ein neues externes Kommando für die Benutzer von Kommandozeilen-Interpretern. Map gibt den gesamten Speicher grafisch aus, wobei jeder Sektor darauf getestet wird, ob er nur Nullbytes oder andere enthält. Enthält er nur Nullbytes, wird er als frei (Leerzeichen) dargestellt, enthält er auch andere, von Null verschiedene Bytes, so gilt er als belegt und wird standardmäßig als invertiertes Leerzeichen ausgegeben.

StarDate: Dies Programm ist ein absolutes Muß für jeden Star-Trekkie. Mit StarDate ist es erstmals möglich, zu einem Datum eine Sternzeit zu berechnen.

SPS-Emulator 2.3: Mit diesem Programm können Sie eine SPS (Speicher-Programmierbare Steuerung) auf dem ATARI ST/TT emulieren. Sie können eine Anweisungliste (AWL) eingeben und dann ausführen lassen. Als Grundlage für die Programmierung der SPS dient STEP5 von Siemens.

GI: Diese Prozedursammlung erleichtert GFA- oder Omikron-Basic-Programmierern die Benutzung von PopUp-Menüs, Radiobuttons und einfachen Ein- und Ausgabefeldern für Texte.

Referenz: Dieses Hilfsprogramm erstellt eine Liste aller definierten Marken, Funktionen und Prozeduren eines Omikron.BASIC-Quelltextes im ASCII-Format.

OM-Tool: Eine Sammlung von nützlichen Tools rund um Omikron.BASIC.

RTOS-Con: Konvertiert Pearl-Quelltexte vom RTOS-Format in ein Format, das vom

ST und von MS-DOS verstanden wird.

Disk J189

Okami-Shell 1.3: Die Okami-Shell ist eine Unix-ähnliche Kommandoshell für alle Atari ST-Rechner. Vorbild war die AIX-Shell des IBM RT PC 6150, deren Vorbild wiederum die Unix-Bourne-Shell war. Das Programm arbeitet mit jeder Speicherkonfiguration (auch mit 512K) und in jeder Bildauflösung. Unterstützte Standard-Unix-Kommandos: cat, ls, cd, pwd, cp, mv, rm, rmdir, df, pg, echo, grep, find, chmod, touch, date, mkdir, basename, dirname, time, xargs, backup, if, while, shutdown etc. Weitere Features in Kürze: ca. 100 eingebaute Kommandos, eingebauter UPN-Rechner mit über 80 Funktionen, Shell-Variablen setzen, Aufruf über den _shell_p-Zeiger möglich, Konfiguration der Shell durch eine nach Programmstart auszuführende Kommandodatei (Profile), Pipelining, Command Substitution, Unix-Wildcards (z.B. a[bcd-f]*e?.[xy]?), Ausführung von Shellscripts (Batch-Files) mit Parameterübergabe, Binärprogramme können resident gehalten und über Shellfunktionen gestartet werden, Hash-Tabelle (Die Pfade von aufgerufenen Programmen werden gespeichert und beim nächsten Aufruf ohne Suchen gefunden), Tastatureingabe mit History (Zurückholen vorheriger Eingaben per Tastendruck), Filename Completion und Substitution auf Tastendruck, alle Tasten inkl. F-Tasten frei mit Kommandos belegbar, Programmierung mit if und while, Online-Help mit Syntaxerklärung aus einer editierbaren Datei, Help-Taste liefert Anleitung zu jedem Kommando aus der Anleitungs-Datei der Dokumentation, Auswertung und Einstellung der Environment-Variablen, Parameterübergabe per xArg möglich, ausführliche deutsche Dokumentation (ca. 300 KB) mit vielen Beispielen.

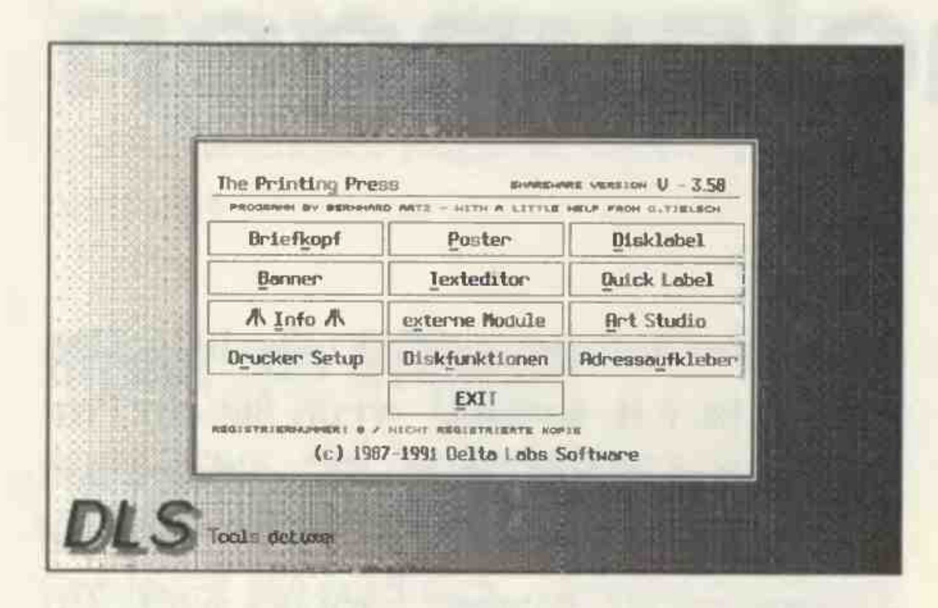
Okami Font-Editor: Dies ist ein Editor für Bit-Image-Zeichensatzdateien mit einer Größe von 4096 Bytes. (s/w)

ALMA 1.20: Das Programm ALMA (von ALertbox-MAker) vereinfacht das Erstellen von Alertboxen.

Object Finder 2.0: Utility zur Verwaltung von Objekt-Nummern in Resource-Dateien.

Disk J190 & 191

Printing Press 3.50: Für ein Update ist die neue Version des bekannten Druckprogramms zu groß, denn sie füllt zwei komplette Disketten. Als externe Module stehen ein Fonteditor, ein Font- und ein Bildkonverter, ein Tool zum Erstellen von Visitenkarten sowie ein Antivirus-Modul zur Verfügung. (s/w)

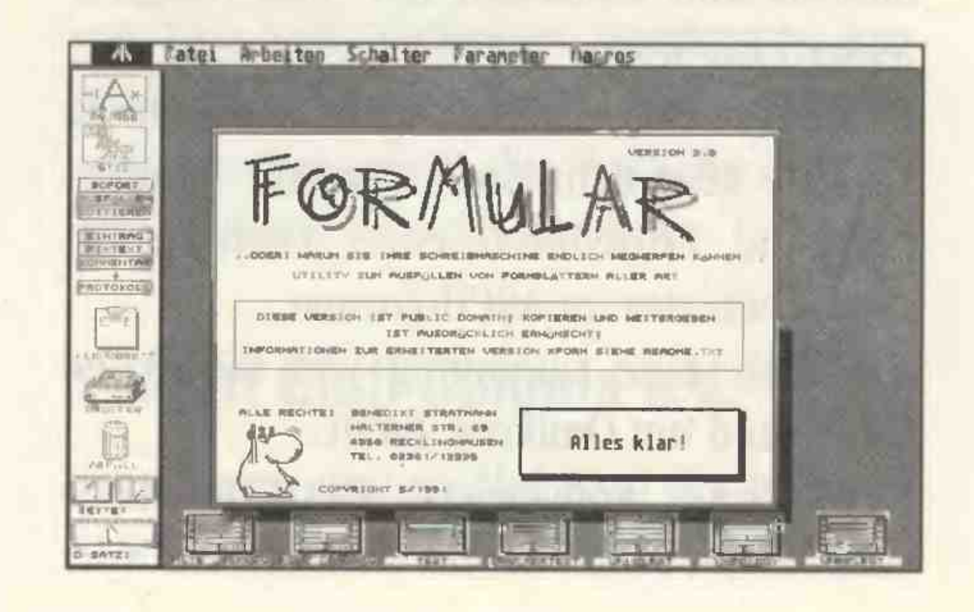


Disk J192

Die Große Flut: Ein mit HASCS II professional geschriebenes Rollenspiel im Ultima-Stil. 'Die Große Flut' ist die Fortsetzung des HASCS-Klassikers 'Allein in Eritra'. Es ist aber keinerlei Vorwissen nötig, um es zu spielen und zu lösen.

Disk J193

Formular 3.0: Dieses von Benedikt Stratmann stammende Programm ist – wie das gleichnamige Programm von Alfred Saß – zum Ausfüllen von Formularen aller Art, z.B. Schecks, Überweisungen, Steuererklärungen, Zeugnissen usw. gedacht. Mit Formular können Sie Masken für Formulare – und das ist das eigentlich Sensationelle an diesem Programm – am Drucker erstellen, d.h., Sie positionieren das Papier mit den Cursortasten, schreiben Ihre Daten und nach Return erfolgt der Ausdruck. Wenn Sie ein Formular einmal ausgefüllt haben, können Sie die Daten nach Belieben ändern und wieder in ein Formular gleicher Art einsetzen. Neben der Editiermöglichkeit am Drucker können Sie auch die Position Ihrer Daten auf dem Papier von Hand durch Vermessen eingeben.



Bauspar 3.0: Das inzwischen von vielen Bausparern angewendete Programm wurde weiter verbessert, Fehler beseitigt und das Angebot an lieferbaren Ergänzungen für andere Bausparkassen wesentlich erweitert. Die in der vorliegenden Version enthaltenen sieben Bausparkassen können gegen eine geringe Gebühr durch andere Bausparkassen erweitert werden. Beiliegend finden Sie auch eine Demo-Version des Programms 'Bautilg', der Fortsetzung von Bauspar. Durch Kombination beider Programme bietet sich nun die Möglichkeit, in einfacher Weise die Konditionen verschiedener Bausparkassen und Tarife über die gesamte Vertragsdauer zu vergleichen.

KonDat: Dieses einfache Programm verwaltet Konten sowie anfallende Kosten eines Kfz. (s/w)

Disk J194

Lufthansa: Die fünf Programme dieser Sammlung dienen der Übung für den Eignungstest der Deutschen Lufthansa zur Ausbildung zum Verkehrsflugzeugführer.

Kfz: Dieses Programm enthält Leistungs- und Verbrauchsdaten von über 100 Fahrzeugmodellen. (s/w)

Kaufmann 1.0: Dieses Programm beherscht und erläutert kaufmännische Berechnungen. (s/w)

Disk J195

Power Paint Professional 1.0: Ein Malprogramm für die hohe Auflösung des Atari ST. (s/w, 1 MB)



Disk J196

Der Bann von Doodebroode: Ein toll gemachtes Rollenspiel für die Farbauflösung. Die Tatsache, daß dieses Spiel eine komplette Diskette füllt, deutet schon auf die Komplexität hin. (f)

Disk J197

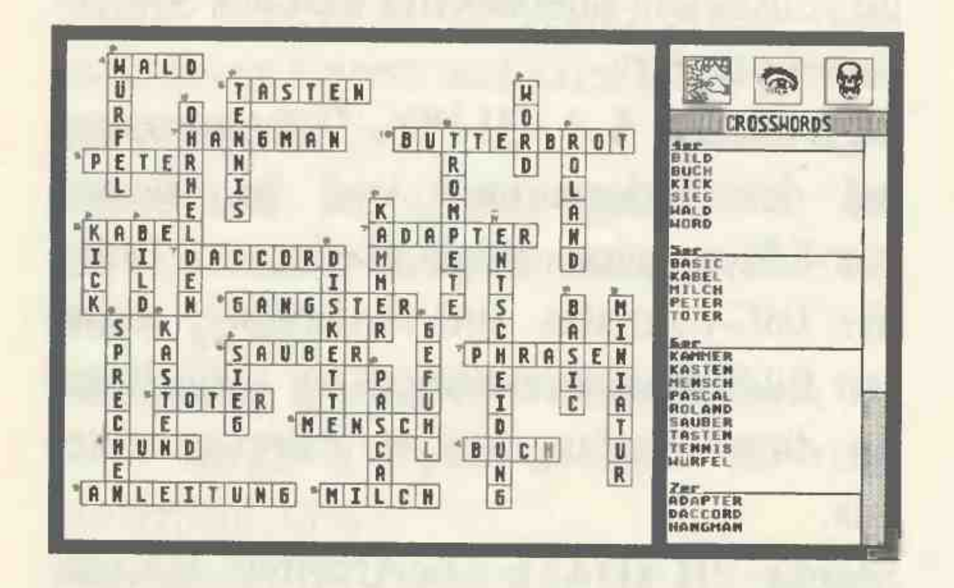
Brain Jogging 2.0: Das Spiel basiert auf dem wohl allen bekannten Master-Mind-Prinzip. (f)

Trivial 1.2: Trivial ist eine Art 'Spiel des Wissens' und nicht identisch mit dem kommerziellen Spiel Trivial Pursuit. (S, s/w)

Disk J198

Crusader Monochrom: Hierbei handelt es sich um ein Kreuzwortspiel für zwei Personen. (s/w)

Crossword: In dem Programm geht es um eine Art Kreuzworträtsel, genauer gesagt um ein Gitterrätsel. (s/w)



Hangman: Hangman-Variante für zwei Spieler. (s/w)

Obsession: Eine hübsche Kniffelvariante für die hohe Auflösung. (s/w)

Laser Ball: Geschicklichkeitsspiel (f)

17 und 4: Variante des bekannten Spiels in Omikron.BASIC.

Disk J199

PasHelp: Ist eine Online-Programmierhilfe für ST Pascal Plus, die über 110 Befehle erkennt, die je nach Namen zwischen dem dritten und achten Anfangsbuchstaben erkannt werden. So werden lästige Betriebssystem-Aufrufe zum Vergnügen. Gleichzeitig nimmt die Tippfehlerquote rapide ab und der Quelltext bekommt automatisch ein ansehnliches Format.

Wordking: Dieses Programm basiert auf den beliebten Wortsuchspielen, die man in jedem besseren Kreuzworträtsel-Heft finden kann. (s/w)

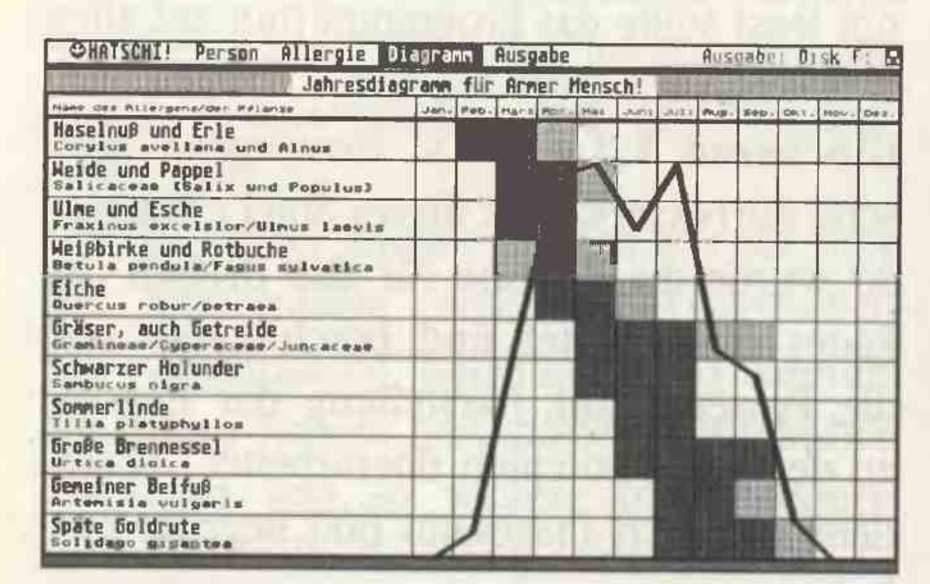
Quadromania & Hexagono: Umsetzung und eine Variante des Spiels Quadromania vom Atari XL, bei dem es um das Ausradieren geometrischer Farbmuster geht. (f)

Moon: Ziel dieses Spiels ist es, eine Mondfähre durch präzises Abbremsen sanft zu landen. (s/w)

Nimm: Drei interessante Varianten des Nimm-Spiels. (f)

Disk J200

Hatschi: Mit Hatschi können Sie auf einfachste Art und Weise Ihren persönlichen Pollenkalender erstellen. Voraussetzung dafür ist lediglich, daß Sie wissen, welche Pollen Sie denn nun belästigen. (s/w)



RAK-Notepad: Diese Accessory eines komfortablen Notizblocks stammt vom Hersteller des Top-Managers

Innaron 1.0: Ein Notizblock als Accessory oder Programm. (s/w)

Denkdran: Denkdran ist für Termine verschiedenster Art geeignet. (s/w)

Timmy: Ein Programm, bzw. Accessory, das zur Anzeige von Datum und Uhrzeit dient, aber auch als Wecker mit beliebig vielen Weckzeiten benutzt werden kann. Außerdem läßt sich das Programm als Timer bzw. Gebührenzähler bei Telefongesprächen einsetzen.

Käfer: Mit diesem Programm lassen sich nach Angabe weniger Merkmale zahlreiche Käfer identifizieren. (s/w)



Multi: Ein einfaches Programm zum Trainieren des Einmaleins. (s/w)

Primzahl: Programm zur Berechnung von Primzahlen.

Tippsy: Ein Schreibmaschinenkurs nach klassischem Muster zum Lernen des Blindschreibens. (s/w)

Update

Another Chaos Plotter (J170): Im Unterschied zur Vorgängerversion ist die Berechnung und Darstellung um ein vielfaches schneller, besonders bei Integer-Zahlen. Einige kleinere Bugs wurden beseitigt. Die Eingabebox für die Parameter funktioniert nun einwandfrei. Alle Bildausgaberoutinen wurden neu geschrieben.
Archivarius 2.09 (J123): Diese Version enthält eine neue Übersichtsfunktion, Fehler beim Fensteraufbau und in der Dialogboxenverwaltung wurden entfernt. Das Programm verkraftet jetzt auch Filenamen mit nicht standardisierten Zeichen.
AutoKost 2.6 (J96): Neben Korrekturen diverser Ausdrucke wurde vor allem die statistische Auswertung des Kraftstoffverbrauchs verbessert.
Bellissimo 1.12 (S316): Deutlich überarbeitete Version. Unter anderem blieb bei 'Formatiertem Text' eine weiße Box nach Betätigen der rechten Maustaste am Bildschirm. Bei Auswahl der Blockfunktion 'STAD-Outline' aus der Dialogbox wurde 'Schatten' anstatt der obigen Funktion gewählt. Diese Fehler sind nun beseitigt. Außerdem können STAD-Bilder geladen und Pfade per File-Selector-Box eingestellt werden.
Calendarium Privatum 2.0 (J164): Neu an dieser Version ist eine Hilfsfunktion, sowie eine eingebaute Suchfunktion, mit der jetzt gezielt Termine gesucht werden können, die Möglichkeit, Ferientage gesondert zu markieren, ohne für jeden Tag die Terminmaske aufzurufen. Außerdem wird jetzt auf Wunsch die aktuelle Uhrzeit eingeblendet. Doch das Wichtigste zum Schluß: Calendarium Privatum läuft jetzt durch einfaches Umbenennen auch als Accessory einwandfrei (auch von Festplatte).
Chaos Studio 2.0 (J157): Fehlerbereinigte Version.
Fuß2End 3.1a (J124): In dieser Version wurden diverse Fehler beseitigt: Der Anfang von Endnoten, die mit einem Attribut versehen waren (fett, unterstrichen etc.) konnte in der Version 3.0 'verschluckt' werden. Außerdem wurde durch Optimierungen eine Geschwindigkeitssteigerung in allen Programm-Teilen zwischen 2 und 39% erzielt. Bei der Konvertierung nach Wordperfect werden inzwischen alle Attribute unterstützt. Last but not least wurde das Programm in GfA-Basic 3.6 TT kompiliert, so daß keine Kompatibilitätsprobleme auftreten dürften.
Gerhild's Challenge (J166): Dieses Update beinhaltet vor allem eine Verbesserung von Graphik, Sound und Kollisionsabfrage. Ein Fehler im Graphikaufbau der Anzeigeleiste wurde beseitigt, eine 'hängengebliebene' Kugel kann wieder ins Spiel gebracht werden. Verschiedene Levels wurden leichter und spielbarer. Und last but not least sollte das Programm nun auf allen TOS-Versionen lauffähig sein.
Glücksrad 1.2 (J122): Vorwiegend optische Korrekturen hat dieses Spiel erfahren. So wurde die Routine für das Drehen des Rades überarbeitet und beschleunigt und die Prozedur zur Darstellung der Begriffe an der Wand komplett überarbeitet. Außerdem sind jetzt insgesamt 600 Begriffe enthalten.
HP Desk 1.5 (J149): Die wichtigste neue Funktion ist das Drucken eines 'Heftchens', also ein Ausdruck im A5-Format, der sich besonders zum Druck von Anleitungen eignet.
Initial (J164): Fehlerbereinigte Version.
KleinEdi 200591 (J96): Verbesserte Version des ASCII-Editors.
Nullus 1.4 (J87): Diese Version zeichnet sich vor allem durch eine komfortable Serienbrieffunktion sowie die Lauffähigkeit in Farbe und in Schwarz-Weiß aus.
PAD 2.3 (V414): Neben vielen anderen Änderungen hat sich vor allem folgendes getan: Bei der Text-Funktion können Sonderzeichen – wie bei 1st Word – eingegeben werden. Bei vertikaler Bemaßung wird auch der Text vertikal ausgegeben. Es können nun im Text-Menü mehrere Schrifthöhen von 2 bis 26 gewählt werden. Beim Schreiben mit SIGNUM!-Fonts wird jetzt zuerst ein Textrahmen definiert in dem der Text erscheinen soll, um den Text auf eine einheitliche Höhe und Breite zu bringen. Es können auch SIGNUM!-Laser-Fonts geladen werden. Ferner können jetzt STAD-Sequenzen abgespeichert werden. Alle Dialogboxen sind verschiebbar, die Alertboxen können auch über die Tastatur bedient werden und alle Tastaturfunktionen funktionieren auch im Scroll-Modus. Und zum guten Schluß wurde der Drucker-Treiber-Editor vollständig überarbeitet und unterstützt jetzt auch Laserdrucker!
Physikprogramme (J39): Alle Programme dieser Sammlung laufen nun in Farbe und in Schwarz-Weiß.
Power Hardcopy 2.1 (J156): Das Programm wurde intern komplett überarbeitet und kann ab sofort 15 Bilder verwalten. Ferner wurden 2 Fehler entfernt und einige Demobilder beigefügt.
RAM Frei 3.4 (J36): RAM-Frei hatte unter speziellen Voraussetzungen Probleme mit der Pfad-Behandlung des TOS 1.02; das äußerte sich in der Meldung 'RAM-Frei nicht installiert: RSC nicht ok oder zuviele ACC's!'. Dieses Problem ist behoben, sodaß RAM-Frei nun mit allen bekannten TOS-Versionen korrekt funktioniert.
Rechnen 2.0: Aktualisierte Version des Programms zum Erstellen von Rechenblättern.
ScanCode 1.4 (J124): Das Programm wurde vollständig überarbeitet und der Sourcecode optimiert.
SigiPainter 5.3 (J148): Verbesserungen bei den Laderoutinen und im Füllmuster-Editor, eine Möglichkeit zum Laden des IMG-Formates und zahlreichen weiteren Bildformaten zeichnen die neue Version dieses umfangreichen Malprogrammes aus.
Steuer '91 (J143): Überarbeitete Version, die den neuen gesetzlichen Regelungen entsprechen.
TCache (J184): Neu ist die Unterstützung von Festplatten mit Sektorgrößen größer als 512 Byte sowie mit unterschiedlich großen Sektoren. TCach zeigt überdies jetzt die Sektorgröße und Versionsnummer an.
Text Invasion (J158): Leicht verbesserte Version.
Virendetektor 2.9h (J2): Leicht verbesserte Version des bekannten Anti-Virus-Programms von Volker Söhnitz.
xEdit 1.5 (J124): Zu diesem Editor gibt es jetzt ein vollständig neues und wesentlich verbessertes Handbuch in TeX. xEDIT läuft nun in allen Auflösungen, die mindstens 640 Pixel breit sind; einem Einsatz mit Großmonitoren oder mit dem TT steht also nichts im Wege. Die Auswertung der Commandline wurde verbessert: xEDIT kann nun z.B. in die Zeile springen, in der ein Compiler einen Fehler meldet. Es wurde ein Folding eingeführt, so daß man einen Absatz in einem Fold (Falte) verschwinden lassen kann, wobei nur noch die erste Zeile als eine Art Überschrift sichtbar bleibt.
Your Eyes Only (J172): Das Programm läuft jetzt auch mit Autoswitch-Overscan.

ST Computer

Disk S438 - S442

Gnu C++: Es handelt sich hierbei um den ersten C-Compiler für den Atari mit dem es möglich ist, auch objektorientiert zu programmieren. Neben zahlreichen Tools, einem Debugger und Assembler ist auch der komplette Source-Code enthalten. Insgesamt fünf Disketten.

Disk S443

Skat: Der Computer übernimmt die zum Spielen von Skat nötigen Partner. Das Programm beherrscht die Spiele Grand, Null, Hand sowie Ouvert und kann einen Schneider ansagen. (s/w)
Hasenland: Bei diesem Spiel gilt es, das Land der Hasen von bösen Monstern zu befreien. (s/w)
Hangman: Erraten von Wörtern. (s/w)
TTT: Tic-Tac-Toe jetzt in einer 2D- und 3D-Version. (s/w)
Obsession: Die Umsetzung des Würfelspieles Kniffel für den Computer. (s/w)
Tiere: Ein Ratespiel um Tiere. Sie denken sich ein Tier aus, und der Computer versucht es zu erraten. (s/w)

Disk S444

Der Bann von Doodebroode: Ihre Aufgabe bei diesem Rollenspiel besteht darin, das Land Doodebroode von den überall lauernden Monstern zu befreien. Ein interessantes Spiel für den Farbmonitor. (f, 1MB)

Disk S445

Aua: Schmerz laß' nach. Eine Datenbank für Heilkräuter aller Art, mit deren Hilfe Sie bei kleineren Beschwerden sofort nach einem geeigneten Rezept suchen können. (s/w, S)
Gift: Bei dieser Datensammlung erfahren Sie alles über Farbstoffe, Konservierungsmittel, Antioxydationsmittel und Stabilisatoren. (s/w, S)
Omen: Fauler Zauber für den ST: Mit Hilfe der Numerologie (eine Art Wissenschaft aus vergangenen Jahrhunderten) können Sie jedem Namen bestimmte Eigenschaften zuordnen und so weitere Informationen über dessen Bestimmung erfahren. (s/w, S)

Disk S446

Kraftwerk: Diese Simulation verschafft Ihnen einen Einblick in die Arbeitsweise eines Wärmekraftwerkes. (s/w)

Disk S447

Rushes: Einfacher Terminkalender zur längerfristigen Planung von Terminen. (s/w, S)
Termin 6: Eine Terminverwaltung aus Deutschland, jetzt schon in der sechsten Version. (s/w)
Walter: Ein Programm zum Verwalten von Daten aller Art. (s/w)

Disk S448

SoundMachine ST: Dieses Programm von TommySoftware ermöglicht die Weiterverarbeitung und das Abspielen von gesampelten Sounds. (s/w, 1MB)

Disk S449

MegaDraw: Umfangreiches Zeichenprogramm mit vielen Funktionen und 3D-Teil. (s/w)
GrafStar: Ein Malprogramm von TommySoftware, das als Accessory installierbar ist. (s/w, S)

Disk S450

CookInf: Anzeigen von Cookie-Jars.
D Tools, FF, FileComp: Kleine Sammlung von Dateiutilities.
Compiler, Marvin: Zwei Shells, die sich besonders für GFA-Basic eignen.
BootSel: Programm zur Auswahl von Autostart-Programmen.
Mischen: Daten aus Adimens können hiermit direkt in Calamus importiert werden, z.B. für Serienbriefe.

Disk S451

Meiose: Informationen in grafischer Form zum Thema Genetik. (s/w)
RewLearn: Ein einfaches Frage- und Antwortspiel. (s/w)
Notenverwaltung: Stark überarbeitete Version (1.64). (s/w).

ST Vision

Disk V443

B. L. Rasmussen's Utilities V1.8: Eine Sammlung von 26 kleinen 68000er-Assemblerprogrammen von Bud Rasmussen. Die Programme laufen in allen Auflösungen. Es handelt sich um Utilities zum Kopieren und Vergleichen von ganzen Disketten bzw. einzelnen Dateien, zum Editieren von Sektoren sowie zum Auflisten und Ausdrucken von Dateien auf Bildschirm oder Drucker. (f&s/w)

Address&Phone-Book: Ein recht simples Datenbankprogramm zur Verwaltung von Adressen und Telefonnummern. Es besteht u.a. die Möglichkeit, einzelne Datensätze, komplette Datenbankdateien und Adreßaufkleber auszudrucken. Das Programm verfügt zusätzlich noch über eine Auto-Dial-Funktion für amerikanische Telefonnummern. (S, s/w)

Boxes: Dieses Programm hilft Ihnen bei der Programmierung von Boxen aller Art in GFA-Basic. Auf Wunsch generiert das Programm den GFA-Basic-Sourcecode der gezeichneten Boxen im LST-Format, so daß Sie Ihre Kreation in eigene Programme übernehmen können. (S, s/w)

Calc 1.0: Hierbei handelt es sich um ein kleines Taschenrechnerprogramm, das mit 13-stelliger Genauigkeit rechnet, über 10 Speicherzellen verfügt und mit Formeln und Gleichungen arbeiten kann. Zahlen können in Binär-, Octal-, Hexadezimal- oder Dezimal-Schreibweise angezeigt und eingegeben werden. Desweiteren sind die trigonometrischen Funktionen, Logarithmus, natürlicher Loagrithmus sowie Exponentialrechnung vorhanden.

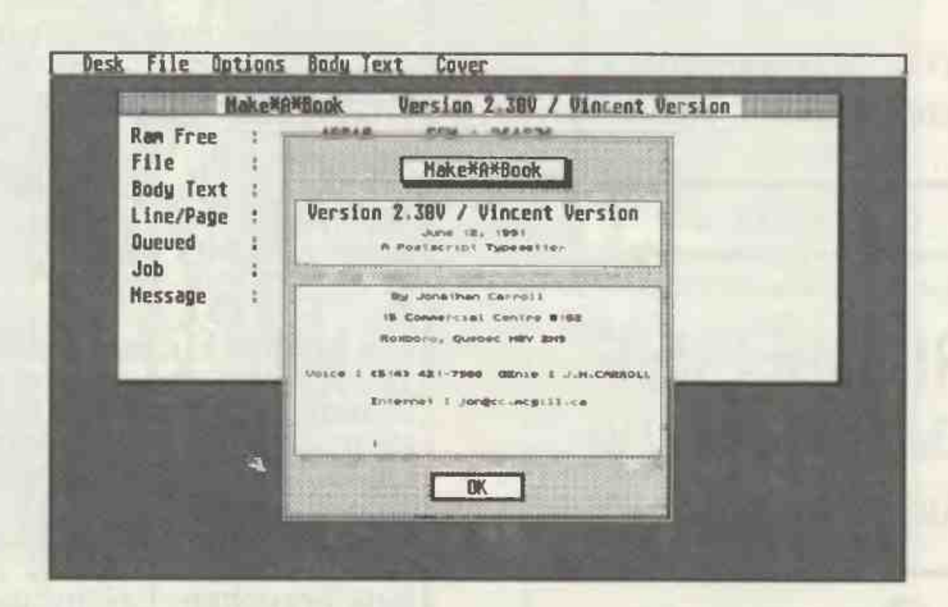
Disk V444

MiNT 0.8: MiNT (Mint Is No Tos) ist eine Multitasking-Erweiterung für das Betriebssystem des Atari ST. Wie man an der Versionsnummer 0.8 bereits erkennen kann, handelt es sich hierbei noch um eine Vorversion des Programms. MiNT versucht, TOS 1.4 zu emulieren, läuft jedoch auch unter älteren TOS-Versionen. Diverse Debug-Funktionen sind vorhanden und können über Funktionstasten abgerufen werden. Ein Interface der MiNT-spezifischen Systemaufrufe in der Programmiersprache C wird mitgeliefert. Die neuen TT-GEMDOS-Aufrufe (Mxalloc etc.) werden unterstützt. (f&s/w)

Background: Hierbei handelt es sich um ein kleines Zusatzutility für MiNT, das es ermöglicht, auf einfache Weise TOS-Programme im Hintergrund eines GEM-Programms ablaufen zu lassen. (f&s/w)

Init: Ein Muster-Shell-Programm für MiNT, das insbesondere zum Verständnis des Job-Kontroll-Mechanismus der TOS-Erweiterung beiträgt. Das Programm erleichert außerdem die Konfiguration von MiNT. (f&s/w)

Make*A*Book 2.3: Ein praktisches Utility, das ASCII-Dateien in ein Buch-ähnliches Seitenformat umwandelt. Durch das Drucken von zwei Textseiten auf ein Blatt im Querformat erhält man ein Buch-ähnliches Dokument. Das Programm verarbeitet gewöhnliche ASCII-Dateien und setzt sie in jeweils zwei Postscript-kompatible Druckerdateien um, die z.B. mit Ultrascript ausgedruckt werden können. (f&s/w)



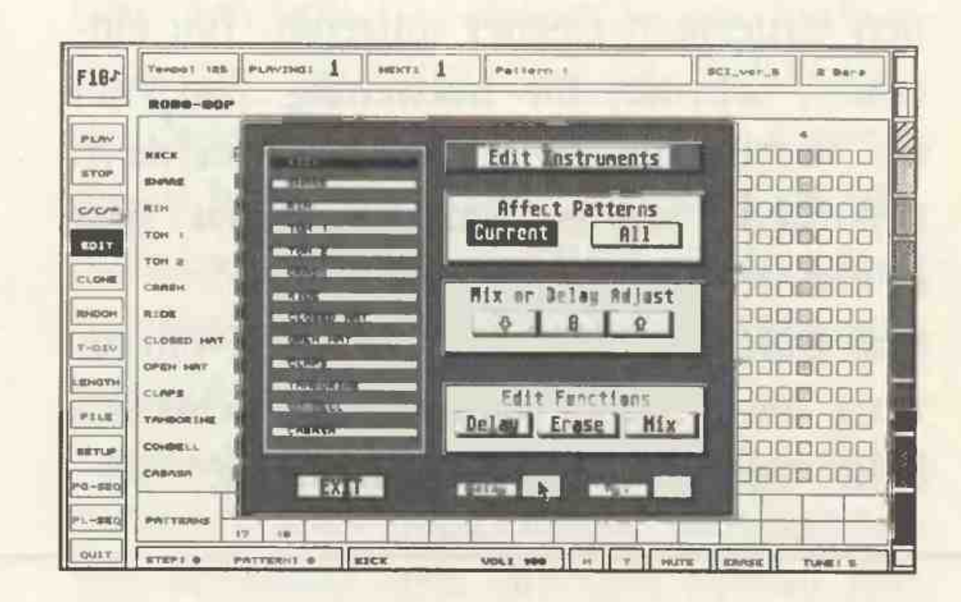
Disk V445

DFN2GFA: Ein Utility, das mit dem Resource-Construction-Kit erstellte DFN-Dateien in GFA-Basic kompatiblen LST-Source-Code umwandelt. Dabei kann man den zu verwendenden Variablentyp festlegen (Byte, Word, Longword oder Floating-Point) und noch Kommentarzeilen einfügen. Die Objekte können außerdem numerisch, alphabetisch oder nach dem Erstellungsdatum sortiert und aufgelistet werden. Dieses Feature eignet sich besonders zur Erstellung von Referenz-Variablen-Listen.

Disasm 3.11: Ein kleiner Disassembler aus Schweden. (f&s/w)

Prime 1.01: Prime ist ein kleiner Rechenkünstler für Mathematik-Freaks. Im Bereich von 1 bis 1 Milliarde findet das Programm Primzahlen und zerlegt Zahlen in ihre Primfaktoren. Von zehn Zahlen innerhalb des gleichen Bereichs ermittelt es den größten gemeinsamen Teiler und den kleinsten gemeinsamen Multiplikator. (s/w)

Robo-Bop: Ein Programm zur Erzeugung von Rhythmus-Mustern, die durch Einfügen von Noten in einem Bildschirmraster erstellt werden. Diese Shareware-Version ermöglicht es, vier Rhythmus-Muster anzulegen, abzuspeichern und über ein MIDI-Keyboard abzuspielen. (f&s/w)



STe-DMA-Auto-Player 1.0: Plazieren Sie dieses Utility zusammen mit einem gesampelten Soundfile Ihrer Wahl im AUTO-Ordner Ihres Systems, so wird das Stück automatisch nach dem Starten Ihres Rechners abgespielt. Das Programm gibt Mono- und Stereo-Samples in 6.25, 12.5, 25 oder 50 kHz wieder. Es läuft nur auf den Atari Modellen 1040 STe/Mega STe und TT. (f&s/w)

SlingshoT V1.02: SlingshoT ist ein Programmstarter ähnlich Gogo ST. Die angebotenen Programme können per Maus- oder Tastaturklick abgerufen werden; nach Beendigung des so gestarteten Programmes landet man automatisch wieder im SlingshoT-Menü. (f&s/w)

STock-Smart 2.1: Ein Programm zum Verwalten von Aktienkursen. Die Kursentwicklung von jeweils bis zu vier unterschiedlichen Wertpapieren kann gleichzeitig grafisch dargestellt werden. Aktuelle Tageskurse können in ein historisches Wertformat umgewandelt und in die bereits vorhandene Aktien-Kurs-Datenbank aufgenommen werden. Durch das Ziehen von Hilfslinien können in der grafischen Darstellung Trends hervorgehoben und Voraussagen getroffen werden. Diese Zusatzlinien bleiben auch bei einer Umformatie-

rung der Graphen erhalten und können mit abgespeichert werden. Die Graphen können natürlich auch wahlweise ausgedruckt werden. (f&s/w)

Disk V446

Online-Backgammon: Ein Programm für alle Liebhaber des Brettspiels Backgammon. Online-Backgammon wird bis auf eine Ausnahme nach den bekannten Regeln gespielt: In dieser speziellen Computerversion darf immer nur ein Spieler Steine außerhalb des Boards haben, niemals beide gleichzeitig. Man kann entweder gegen den Computer oder als Online-Version gegen einen entfernten Gegner antreten. Die einzelnen Schritte, die notwendig sind, um die Verbindung zwischen zwei Rechnern aufzubauen und ein Spiel zu starten, sind in der Anleitung beschrieben. (s/w)

Star Colony: Star Colony ist die ST-Umsetzung von M.U.L.E., einem der beliebtesten Spiele aus der 8-Bit-Zeit Anfang der 80er Jahre. Ziel des Spieles ist es, innerhalb von 15 Jahren einen Planeten zu kolonialisieren. Drei Computergegenspieler treten als Ihre Konkurrenten an. Wählen Sie ein Planquadrat zum Besiedeln aus, bei dem Aussicht auf Bodenschätze besteht, und setzen Sie Ihre M.U.L.E.s (Multi Purpose Labor Elements) möglichst gewinnbringend ein. Elektrostürme und Weltraumpiraten machen Ihnen dabei noch zusätzlich das Leben schwer. Star Colony ist ein Strategiespiel, bei dem aber auch Glück eine große Rolle spielt. (f)

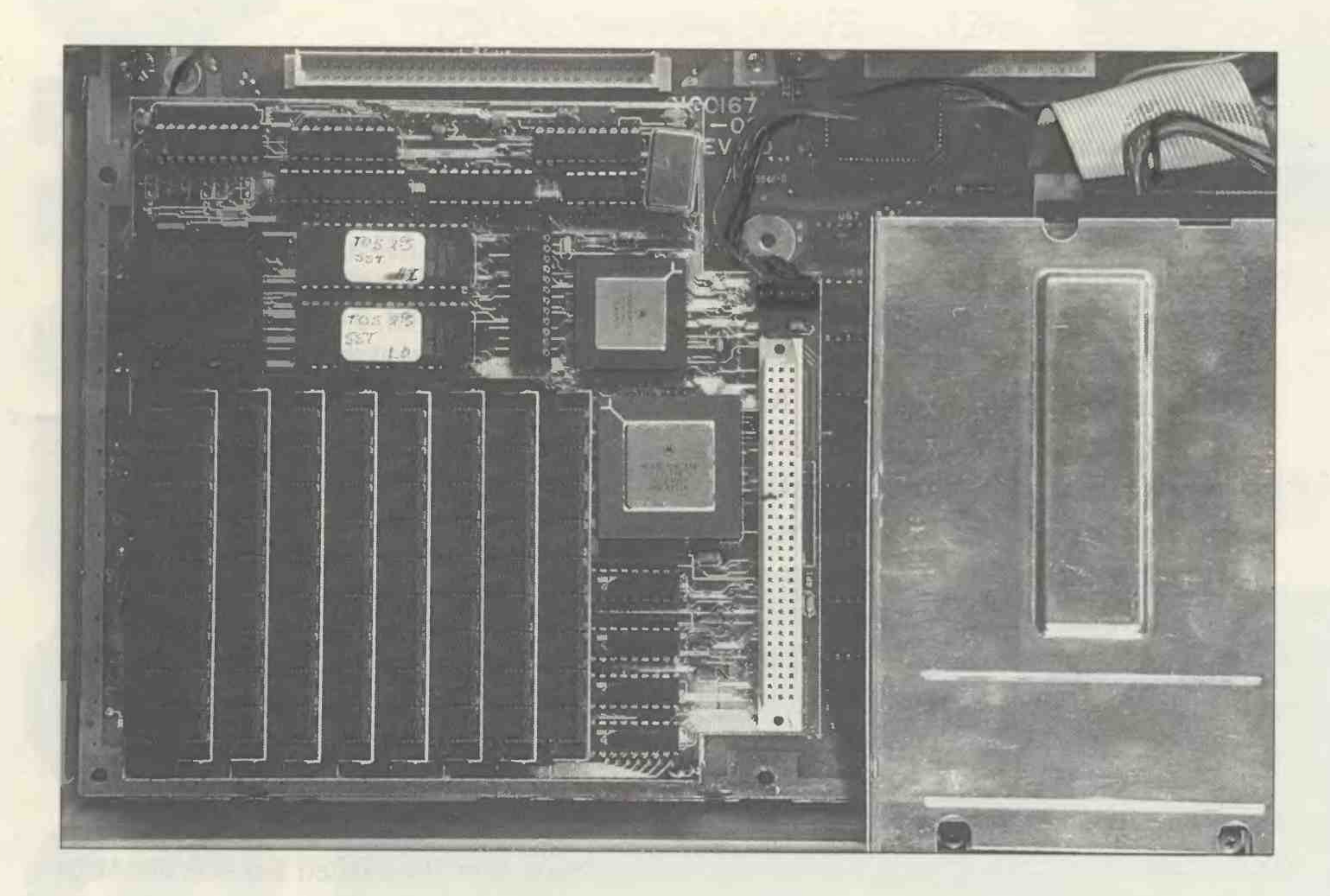
Demolition-Man: Ihre Aufgabe in diesem Spiel ist es, als Sprengstoffspezialist in einem 100 Planquadrate großen Spielfeld 15 Bomben zu finden, ohne sich selbst in die Luft zu jagen. Wenn Sie eines der Planquadrate berühren, so verwandelt sich dieses entweder in eine leere Fläche, eine Zahl oder in eine Bombe. Die Zahl gibt an, wieviele Bomben sich unter den 8 angrenzenden Planquadraten befinden. Mit Hilfe der Zahlen können Sie Ihr Risiko besser einschätzen und mögliche Bomben besser lokalisieren. Demolition-Man ist ein in C geschriebenes Shareware-Programm von Clayton Walnum. (f, S)

Frustration: Frustration ist ein Wortsuchspiel für zwei Personen. Die Spieler versuchen abwechselnd, aus einer Kombination von Buchstaben in einem 11 x 11 Quadrate umfassenden Spielfeld Worte zu legen. Die erzielte Punktzahl hängt von der Wortlänge ab. Um das Spiel nicht zu einfach zu machen, existiert ein Zeitlimit zum Bilden der Worte. Man kann zwischen drei Spielstärken auswählen, wobei sich die Level durch unterschiedliche Zeitlimits (99, 50 und 25 Sekunden) unterscheiden. Frustration läuft nur in der hohen Auflösung. (s/w)

Dandy: Dies ist ein kleines Utility für alle Anhänger des Fantasy-Spiels Dungeons & Dragons. Es ermöglicht das Zusammenstellen eigener Kampfparteien. Kreieren Sie Ihre eigenen Fantasy-Helden, und legen Sie ihre Stärken und Schwächen fest. (s/w)

TT-Feeling auf dem Mega ST

Dave Small's SST-Board setzt neue Maßstäbe im Bereich der Beschleunigerboards für den Atari ST. 68030 CPU, 68882 FPU, 33 MHz, 4 MByte fastRAM – das sind Zahlen, die für sich sprechen.



Die Liste der für die Atari-ST-Serie verfügbaren Hardware-Beschleuniger wird immer länger. Mittlerweile kann man Prozessoren vom 68000 bis hin zum 68030 mit Taktfrequenzen von 16 bis 40 MHz, wahlweise mit oder ohne Cache, teils sogar mit eigenen TOS-ROMs von den verschiedensten Herstellern beziehen. Dabei reicht die Preisspanne vom Gegenwert einer Wochenend-Kaffeefahrt nach Wien (dreistellig) bis zur Größenordnung eines gebrauchten Kleinwagens (deutlich vierstellig).

Macht es da Sinn, noch einen weiteren Atari-Turbolader ins Rennen um die Gunst der Käufer zu schicken? Sicherlich nicht, ohne auch außergewöhnliche Leistungen für's Geld zu bieten!

Aus Mega mach TT

Und genau dies ist das Grundkonzept der 68030-Beschleunigerkarte SST vom Spectre-Entwickler Dave Small. Zur Sache: Die sauber gefertigte Erweiterungskarte paßt in alle Mega STs und ersetzt dort den 68000 Prozessor. Auf der Karte befinden sich in der von uns getesteten Version ein 68030 Prozessor mit 33 MHz Taktfrequenz, ein eigens angepaßtes Betriebssystem auf Basis von TOS 2.05 sowie 4 Megabyte eigener Speicher. Der Systembussockel im Mega ST bleibt frei für andere Erweiterungen, obwohl das an der Leistungsgrenze betriebene Netzteil hier vermutlich eine enge Grenze setzt.

Weiterhin befinden sich ein mathematischer Coprozessor vom Typ 68882 sowie eine handvoll GAL-Bausteine zur Realisierung der Steuerlogik auf der SST-Platine, die damit auch schon randvoll ist. Unter'm Strich bleibt ein System, das sich im Hinblick auf CPU, FPU und RAM mit dem Atari TT messen kann und zu diesem auch weitestgehend kompatibel ist.

Basierend auf der SST-Platine werden voraussichtlich verschiedene Konfigurationen erhältlich sein, die sich sowohl dem Geschwindigkeitsbedarf als auch dem Geldbeutel des Kunden anpassen. Unser Testgerät dürfte jedoch wahrscheinlich die Standardkonfiguration werden. Im unteren Bereich wäre auch ein 16 MHz SST ohne eigenes RAM denkbar, während das obere Ende von einem schon als Prototyp vorhandenen Board mit 40 bzw. 50 MHz und 32 MByte RAM markiert wird.

Cache as Cache can

Wer sich einmal mit dem Prinzip von Beschleunigerkarten vertraut gemacht hat, weiß sicherlich: Egal wie schnell der Prozessor arbeitet, die Atari Hauptplatine arbeitet nach wie vor mit 8 MHz. Eine Beschleunigung ist hier leider nicht möglich, da die Atari-Spezialbausteine GLUE und MMU sonst buchstäblich aus dem Takt kämen. Für alle Zugriffe auf die Hauptplatine (Festplatte, Floppy, Bildschirm, RAM und ROM) muß der Prozessor folglich auf gemächliche 8 MHz gebremst werden.

Um diesen Engpaß zu umgehen, verwenden viele Hersteller von Beschleunigerkarten einen sogenannten Cache-Speicher. Dieser Cache befindet sich direkt an der schnellen CPU und kann mit der vollen Prozessorgeschwindigkeit benutzt werden. Eine spezielle Logik sorgt dafür, daß er eine exakte Kopie der am häufigsten verwen-

deten Speicherbereiche des Hauptspeichers beinhaltet.

TOS 2.05 in schnellen EPROMs

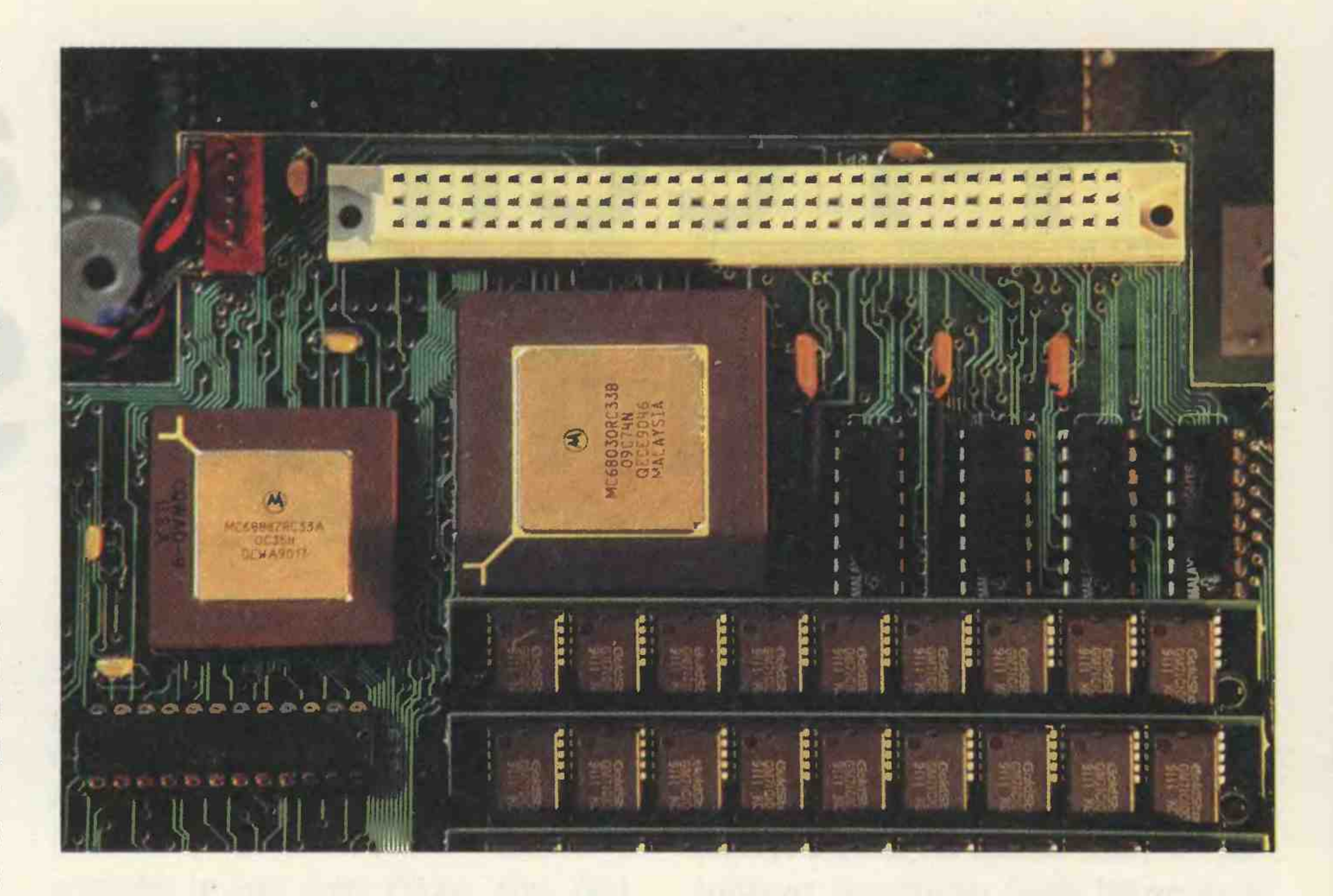
Ein weiterer, wichtiger Geschwindigkeitsfaktor ist die Abarbeitung des Betriebssystems, welches sich bekanntlich im ROM auf der Hauptplatine befindet. Um den beschriebenen Engpaß hier zu umschiffen, kann ein ROM bzw. EPROM mit schnellerer Zugriffszeit direkt am schnellen Prozessor (also nicht mehr auf der alten Hauptplatine) vorgesehen werden. Die langsamen ROMs auf der Hauptplatine werden dabei überhaupt nicht mehr verwendet und können getrost entfernt werden. Und genau diese Methode findet auch bei der SST-Karte Verwendung: Auf zwei EPROMS ist eine angepaßte Version von TOS 2.05 untergebracht, die auch gleich einige Modifikationen zur Anpassung der SST-Hardware an die Mega ST Umgebung beinhaltet.

Vergeblich sucht man jedoch nach einem Cache-Speicher auf der SST-Erweiterungskarte: Es existiert keiner! Diese Tatsache ist jedoch – so verückt es sich anhören mag – eher vorteilhaft, denn ein Großteil der Buszugriffe erfolgt ohnehin mit voller Geschwindigkeit auf die 4 MByte fastRAM auf der SST-Karte, die ähnlich wie das RAM des TT mit gewissen Einschränkungen als Programm- und Datenspeicher genutzt werden können.

Nur für Zugriffe auf den 'unteren', auf der Hauptplatine befindlichen Speicherbereich muß weiterhin die Bremse gezogen werden. Und für diesen Fall bietet bereits der 68030-Prozessor einen eingebauten Cache von 512 Bytes, der getrennt für Programm- und Datenzugriffe selektiert und mit Hilfe spezieller 68030-Befehle sogar optimiert werden kann. Obgleich die Cache-Größe mit 512 Bytes nicht sehr beeindruckend klingt, bedeutet die direkte Integration in der CPU eine bemerkenswerte Geschwindigkeitssteigerung.

Nur schneller, oder anders?

Wird die 68000 durch den 68030 ersetzt, so bedeutet dies selbst bei gleicher Taktgeschwindigkeit schon eine deutliche Erhöhung der Arbeitsgeschwindigkeit, denn der 68030 arbeitet die Maschinenbefehle in deutlich weniger Taktzyklen ab als sein kleiner Bruder. Doch hat die Medaille, wie so oft im Leben, auch eine Kehrseite: Der



68030-Prozessor tritt in einigen Punkten eben nicht genau in die Fußstapfen seines Vorgängers. Dies betrifft insbesondere die Stackorganisation bei Traps, was ein neues TOS erforderlich macht, sowie eine erweiterte 32-Bit-Adressierung, die uns weiter unten noch begegnen wird. Dafür hat der 68030er jedoch auch einige neue Befehle auf Lager, die speziell angepaßter Software nochmals einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil bringen! Erste 68030-Programme, die speziell auf diesen neuen Prozessor ausgelegt sind, kommen bereits auf den Softwaremarkt. Auch bieten viele Compiler Optionen, speziellen Code für 68020 oder 68030 zu erzeugen, welcher dann merklich schneller abläuft als vergleichbarer 68000-Code.

Benchmarks

Verwendet wurde Quick Index 1.8 auf einem Mega ST4 mit SST-Board (33 MHz, 68030, 68882, 4 MByte FastRAM), wobei Quick Index im ST-RAM lief. Die Werte geben die prozentuale Geschwindigkeit im Vergleich zu einem ST mit TOS 1.04 und S/W-Monitor an.

Test	Wert
CPU Memory	492 %
CPU Register	827 %
CPU Divide	1024 %
CPU Shifts	3534 %
TOS Text	183 %
TOS String	186 %
TOS Scroll	154 %
GEM Dialog	214 %

... mit der Lizenz zum Löten!

Nach so viel grauer Theorie wollen wir uns nun aber endlich der bunten Praxis zuwenden: Der Einbau der SST-Karte gestaltet sich recht problemlos. Die einzige nennenswerte Hürde (neben dem allseits bekannten und beliebten Metallkäfig, der den jungfräulichen Mega ST widerspenstig vor jedem Eingriff zu schützen versucht) stellte hierbei das Entfernen des 68000-Prozessors dar, der durch einen Sockel ersetzt werden muß. Hierfür bieten viele Händler jedoch schon zu günstigen Preisen ihre Dienste an (die man für diese Arbeit auch in Anspruch nehmen sollte). Weiterhin muß nur noch ein Stromversorgungsstecker eingesteckt werden – et voilá!

Nach dem Einschalten hat sich der Mega ST auf wundersame Weise in eine Art Atari TT verwandelt. Spätestens beim Booten wird das klar, denn ohne einen Druck auf die Leertaste bleibt auch der Bildschirm zunächst – richtig – leer. Durch dieses neue Feature kann jetzt ein komplettes Atari-System inklusive Festplatte an einer Mehrfachsteckdose komplett ein- und ausgeschaltet werden, ohne daß von Hand 'nachgebootet' werden muß. Nur ein kleiner Schritt für Atari, aber ein großer Komfortgewinn für den Anwender!

Das neue TT-kompatible Betriebssystem aus dem Mega STE bietet bekanntlich einige angenehme Nebeneffekte (konfigurierbarer Desktop, mehr Funktionen ...), so daß sich ein Komfortgewinn nicht nur durch die erhöhte Arbeitsgeschwindigkeit

PREISSENKUNG

Hard&Soft

Unser System setzt Maßstäbe
in Leistung, Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit, ist kaum zu hören und natürlich vollkommen im Atari ST Design gehalten. Die ausgefeilte, grafische Benutzerführung macht die Bedienung spielend leicht.
... mit weniger Qualität sollten Sie sich nicht zufrieden geben.

Lieferbare Ausführungen

SCSI Ultra Speed Drive
* 52 MB · 17 ms · 64 KB Cache......1198,-
* 105 MB · 17 ms · 64 KB Cache......1598,-
* 170 MB · 15 ms · 64 KB Cache......2198,-
* 210 MB · 15 ms · 64 KB Cache......2398,-

* Wechselplatte SCSI Speed Drive 44...1479,-
Streamer SCSI Speed Drive 155........2198,-

Einbaufestplatte Mega ST
* SCSI Ultra Speed Drive 52 (LPS).........898,-
* SCSI Ultra Speed Drive (105 LPS).......1298,-

Einbaufestplatte TT, Mega STE
* 52 MB · 17 ms · 64 KB Cache........749,-
* 105 MB · 17 ms · 64 KB Cache......1049,-
* Aufpreis für Mega STE (NEU) 200,-
* **2 Jahre Garantie**

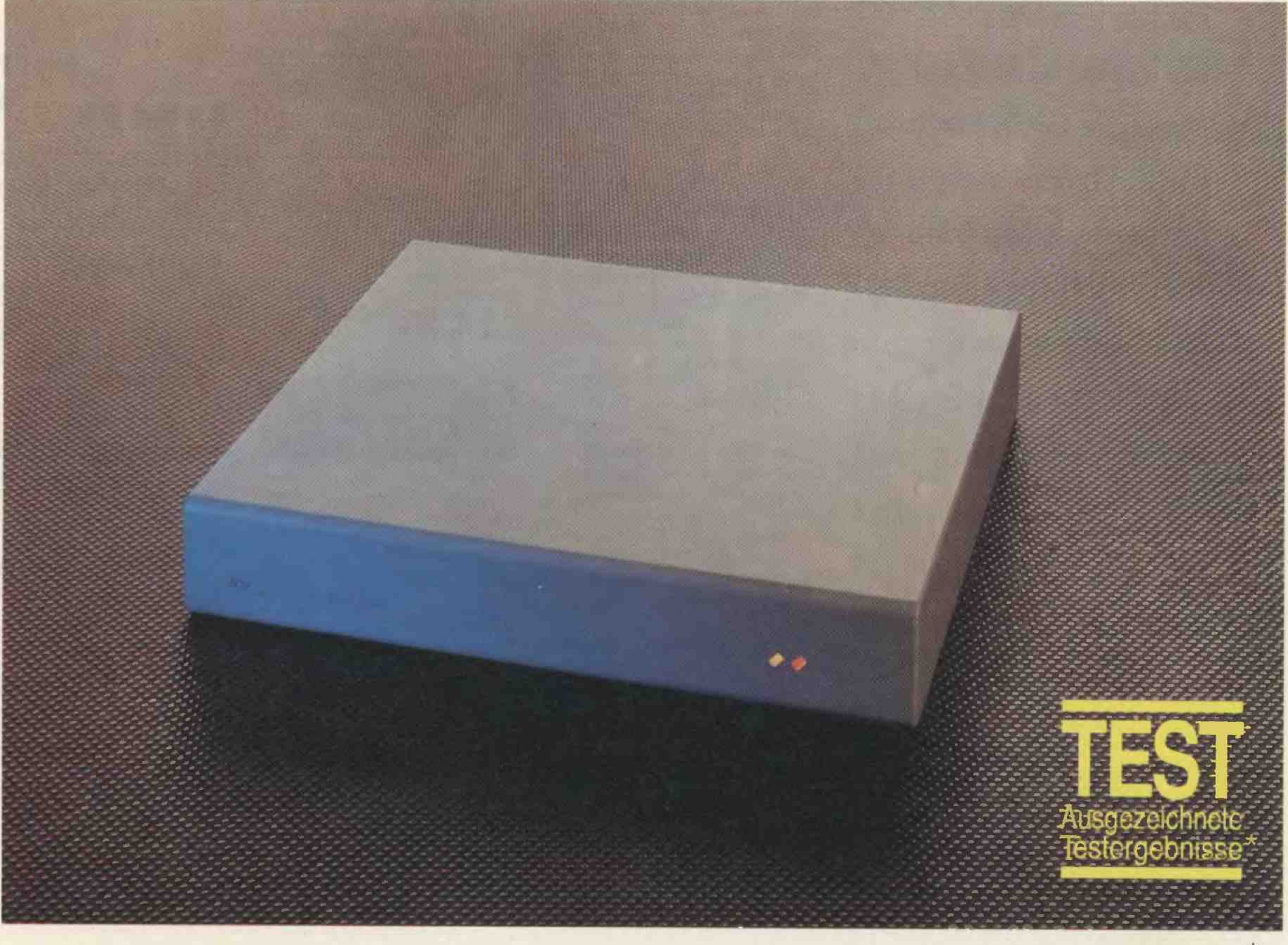
Vorbildlicher Service
prompte Erledigung technischer Überprüfungen, Anpassungen und Reparaturen
Service Hotline
Im Falle eines Defektes innerhalb der Garantiezeit wird die Festplatte von unserem Zustelldienst United Parcel Service (UPS) bei Ihnen abgeholt. Die Kosten für diesen zusätzlichen Service tragen wir.

Rückgaberecht
per Versand gekaufte Platten können binnen 7 Tagen zurückgegeben werden.



SCSI Schnittstelle an Geräterückseite herausgeführt

SCSI Ultra Speed Drive



* »... ein sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis« (ST Computer 4/90)
»Fazit – ein Referenzmodell auf dem Festplattenmarkt« (ST Magazin 8/90)

ATARI Zubehör

ATARI TT Computer
Ramerweiterungen TT
Festplatten Kit's TT
interne TT Festplatten
externe TT Festplatten
externe TT Wechselplatten
HD Laufwerke für TT
strahlungsarme TT Monitore
TT Großbildschirme
TT Farbgraphikkarten
TT Festplattensoftware
Umschaltboxen Atari TT
ATARI Mega STE Computer
Ramaufrüstung Mega STE
Coprozessor Mega STE
Festplatten Kit's Mega STE
interne Mega STE
Festplatten
interne Hostadapter STE
externe STE Festplatten
externe STE Wechselplatten
HD Interface Mega STE
HD Laufwerke Mega STE
Mega STE Großbildschirme
STE Farbgraphikkarten
Farbmultisync Monitore
ATARI 1040 STE Computer
Handyscanner
Texterkennung
ausgesuchte Software

Speichererweiterungen für Atari Mega STE
Atari Mega STE 1 auf 2.5 MB oder Atari Mega STE 2 auf 4 MB 248.00 DM.
Atari Mega STE 1 auf 4 MB 449.00 DM.

Arithmetikprozessor
für den Mega STE incl. GAL und Einbauanleitung 98.00 DM.
Arithmetikprozessor für den Mega ST 379.00 DM

Festplatten Kit's für Mega STE.
Festplattenlaufwerk mit Montagematerial, Hard & Soft Hostadapter für Mega STE, Software zum Betrieb der Festplatte und Einbauanleitung.
Empfehlung: zur optimalen Ausnutzung der Festplatte SCSI TOOLS miterwerben.

50 MB QUANTUM , 17ms, 64 KB Cache, Festplatten Kit incl. Hostadapter für Mega STE (NEU), 2 Jahre Garantie 949.00 DM.

105 MB QUANTUM, 17ms, 64 KB Cache, Festplatten Kit mit Hostadapter für Mega STE (NEU), 2 Jahre Garantie 1249.00 DM.

Sofwarepaket SCSI Tools
incl. Fast File Mover (nur in Verbindung mit Festplatten Kit lieferbar) Testbericht SCSI TOOLS PD Journal 6/91 99.00 DM.

HD Interface
für den Atari MEGA STE 59.00 DM.

Thermische Lüfterregelung
für alle Atari ST, Mega STE, und TT Computer mit kontinuirlicher Regelstufe 69.00 DM.

Externe Fest- und Wechselplatten für Mega STE
Kompakte Festplatten passend zum Design des Atari Mega STE, incl. SCSI Port, Softwarepaket SCSI Tools und Fast File Mover, 2 Jahre Garantie.

SCSI Ultra SPEED DRIVE STE 52, 50 MB Qauntum 17ms, 64 KB Cache 1349.00 DM.

SCSI Ultra Speed Drive STE 105, 100 MB Quantum, 17ms, 64 KB Cache 1798.00 DM.

42 MB Wechselplatte , SCSI ULTRA Speed Drive STE 44 incl. Medium 1649.00 DM.

88 MB Wechselplatte, SCSI ULTRA SPEED DRIVE STE 88 incl. Medium 2698.00 DM.

Atari Monitore
SM 124 298.00 DM. Farbmonitor SC 1435, Stereo 649.00 DM.

Multisync Monitore
NEC 3 D strahlungsarm 1449.00 DM.
EIZO 9060SZ (strahlungsarm) 1349.00 DM.

Mono Graphikkarte
MOCO für Mega STE (VME BUS) 1280 * 960, 1498.00 DM.

Farb/Monochrom Graphikkarte
Mega STE/TT 1280 * 960 (Monochrom) und 800 * 600 in 256 Farben 2298.00 DM.

interne Festplatten
für den Atari MEGA STE mit Hostadapter incl. Einbauanleitung, 2 Jahre Garantie.

QUANTUM LPS 52S - 50 MB, 17ms, 64 KB Cache 749.00 DM.
QUANTUM LPS 105 - 50 MB, 17ms, 64 KB Cache 1049.00 DM.

Für den problemlosen Betrieb dieser Festplatten wird SCSI TOOLS empfohlen.

SCSI TOOLS 2.10 - Verkaufsversion 149.00 DM.

TT Zubehör

Ramerweiterung Atari TT
bis auf 16 MB Lieferbar.

interne QUANTUM Festplatten für den Atari TT
incl. Einbauanleitung, 2 Jahre Garantie.

QUANTUM LPS 52S - 50 MB, 17ms, 64 KB Cache 749.00 DM.
QUANTUM LPS 105 - 50 MB, 17ms, 64 KB Cache 1049.00 DM.
QUANTUM PRO 210S - 200 MB, 15ms, 64 KB Cache 1698.00 DM.
QUANTUM PRO 420S - 400 MB, 12ms, 64 KB Cache 2999.00 DM.

Für den problemlosen Betrieb dieser schnellen Festplatten wird SCSI TOOLS empfohlen.

SCSI TOOLS
2.10 Verkaufsversion 149.00 DM.

HD Laufwerk
für den internen Einbau in den Atari TT incl. Einbauanleitung und Software 169.00 DM.

externe Fest- und Wechselplatten für den Atari TT
(TT DESIGN) incl. SCSI TOOLS, Fast File Mover,- siehe auch Testbericht TOS Magazin Ausgabe 6/91

50 MB QUANTUM 1198.00 DM.
105 MB QUANTUM 1598.00 DM.
Größere Kapazitäten bis 400 MB und optische Platten lieferbar.

Monitore für den Atari TT.
Graustufen Monitor strahlungsarm 398.00 DM.

Farbmonitor Atari PTC 1426
898.00 DM.

Hard & Soft Farbmonitor SONY CPD 1420E
angepaßt an den Atari TT, Black TRINITRON Bildröhre mit Super fine pitch 0.25 Lochmaske, exellente Bildqualität 1298.00 DM.

Multisync Monitore:
NEC 3 D strahlungsarm 1449.00.
EIZO 6500 SZ, strahlungsarm 1349.00.

Großbildschirme für den Atari TT.
Pro SCREEN, 1280 * 960 Punkte, sehr kontrastreiches und scharfes Bild, (siehe auch Testbericht TOS Magazin) direkt an den Atari TT anschließbar. 1 Jahr Garantie. 1998.00 DM.

EIZO 6500
21" Großbildschirm, alle Bildschirmmodi des TT darstellbar incl. Umschaltbox 2998.00 DM.

Farbgraphikkarte
(COCO) für den Atari TT (VME BUS) incl. VDI Treiber, 800 * 600 Punkte in 256 Farben 1798.00 DM.

Umschaltboxen für Atari TT.
Monitorswitchbox Eizo 6500 (alle Bildschrimmodi darstellbar) 149.00 DM.
Umschaltbox zwischen Großbildschirm und Farb oder Graustufenmonitor 98.00 DM.

Drucker
24 Nadel Drucker NEC P 20 798.00 DM.
NEC P 60 1398.00 DM.

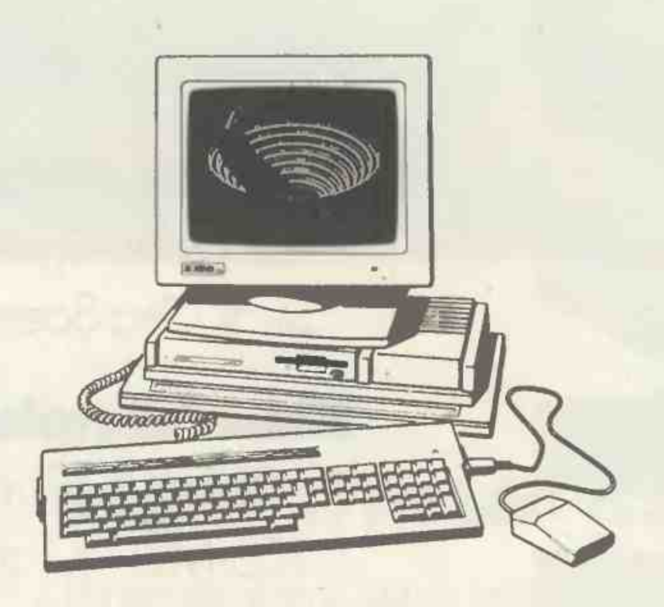
HANDY Scanner
incl. Repro Studio Junior, 400 DPI, mit LOGITECH SCANNER (Software unterstützt vollständig Großbildschirme) 598.00 DM.
Texterkennungsmodul SYNTEX 249.00 DM.

Ausgesuchte Software:
Calamus Version 1.09N 698.00 DM.
Textverarbeitung: CYPRESS 259.00 DM
Arabesque 259.00 DM.

Obere Münster Straße 33-35
4620 Castrop-Rauxel
Telefon (02305) 18014
Telefax (02305) 32463

HARD & SOFT A. HERBERG

ATARI- SYSTEM-CENTER



Mega STE 1
Atari MEGA STE 1, 16 Mhz, 16 KB Cache, eingebautes Diskettenlaufwerk, ohne Festplatte und Monitor
DM 1698,-

48 MB Kit
Festplatte und Hostadapter zum Mega STE incl. Software und Einbauanleitung
*** DM 498,-**

1040 STE
SUMMERPAKET, incl. POWER PACK, That's Write, ADIMENS und Freizeittasche
DM 998,-

*bei diesem Produkt kann es zu Lieferengpässen kommen, fragen Sie nach, ob dieser Artikel ab Lager lieferbar ist.

EIZO 6500

21" Großbildschirm für den Atari TT, alle Bildschirmmodi bis 1280 * 960 darstellbar incl. Switchbox

DM 2998,-

105 MB, 17ms QUANTUM

für Atari Mega STE (NEU) ohne Festplatte und Hostadapter. Lieferung erfolgt incl. Hostadapter Mega STE, Montagematerial und Anleitung

DM 1249,-

-80 MB - Wechselplatte

für den Atari ST oder TT incl. 80 MB Medium

DM 2498,-

Graphikkarte STE/TT

für den VME BUS, 1280 * 960 Punkte Monochrom, 800 * 600 in 256 Farben incl. VDI Treiber

DM 2298,-

Speichererweiterungen

Unsere Speichererweiterungen entsprechen dem neuesten Stand der Technik. Ingenieurmäßiges Schaltungsdesign, die Fertigung großer Stückzahlen auf hochmodernen Industriestraßen sowie ausgefeilte Maßnahmen zur Qualitätssicherung setzen einen hohen Qualitätsstandard, von dem auch Sie profitieren können.

Unsere Speichererweiterungen laufen in allen Rechnern. Durch gezielte Maßnahmen konnte die Stromaufnahme und die Störanfälligkeit bei knappem Bustiming deutlich reduziert werden. Dadurch können unsere Erweiterungen auch in Rechnern mit IMP-MMU (bei IMP-MMU nur gleich große Bänke möglich) oder in Atari 1040 ST problemlos betrieben werden.

Unser Angebot umfaßt eine große Palette an professionellen Speichererweiterungen, die generell in zwei Versionen lieferbar sind.

Die vollsteckbare Version ist kinderleicht einzubauen. Sämtliche Verbindungen der Speicherkarte können ohne Lötarbeiten vorgenommen werden. Voraussetzung für den Einbau dieser Version ist, daß im Rechner die MMU sowie der Videoshifter gesockelt sind. Der Steckverbinder zur MMU besitzt natürlich vergoldete Kontakte. Die teilsteckbare Version ist für Rechner mit nicht gesockelten Bauteilen (Shifter und/oder MMU) und für alle, denen das Anlöten von ca. 18 Lötverbindungen keine Probleme bereitet, gedacht.

Zum Lieferumfang jeder Speichererweiterung (bestückt) gehört eine ausführliche und bebilderte Einbauanleitung sowie ein Speichertestprogramm. Selbstverständlich wird jede unserer Speichererweiterungen vor dem Versand im Rechner stückgeprüft.

Sollte dennoch eine Frage offenbleiben, so helfen Ihnen an unserer Service-Hotline versierte Techniker gerne weiter.

Modell 1 S: Speicheraufrüstung auf 1 MB, voll steckbar, 198,00 DM.

Modell 2: Speicheraufrüstung auf 2,5 MB, teilsteckbar (beim Mega ST 2 Aufrüstung auf 4 MB möglich), 349,00 DM; dto. Leerk. 189,00 DM.

Modell 2/4: Speicheraufrüstung auf 2,5/4 MB, teilsteckbar, Speicher in zwei Stufen 2,5/4 MB aufrüstbar. Auch für Mega ST geeignet, 398,00/598,00 DM; dto. als Leerkarte 249,00 DM.

Modell 2/4 S: wie Modell 2/4, aber voll steckbar, mit vergoldeten Mikrokontakten, 449,00/649,00 DM; dto. als Leerkarte 289,00 DM.

Speichererweiterung für 1040 STE SIM-Module auf 2,5 MB 298,00 DM, auf 4 MB 596,00 DM.

Diskettenlaufwerke

Diskettenlaufwerke: 3,5-Zoll- und 5,25-Zoll-Disketten-Laufwerke in vollendeter Qualität. Es werden nur die besten Materialien verwendet. Laufwerksgehäuse mit kratzfester Speziallackierung. 5,25-Zoll-Laufwerk (720 KB/1,2 MB) incl. beige Frontblende, 40/80 Track-Umschalter, Software IBM-Atari, anschlußfertig 289,- DM, Chassis Atari modifiziert 179,00 DM, 1,44-MB-Laufwerk incl. HD Interface, anschlußfertig 298,- DM, 3,5-Zoll-LW incl. beige Frontblende mit NEC FD 1037 oder TEAC FD 235 anschlußfertig 239,00 DM, Chassis 149,00 DM.

Auto-Monitor-Switchbox: A.R.S. (Automatic Resolution Selection). Das Programm wird automatisch in der richtigen Auflösung gestartet (nur TOS 1.0 und 1.2). Mit der Auto-Monitor-Switchbox können Sie über die Tastatur zwischen Monochrom und Farbmonitor umschalten oder einen Tastaturreset durchführen. Die mitgelieferte Software ist resetfest. Durch Einbinden der von uns mitgelieferten Routinen Umschaltmöglichkeit ohne RESET. Zusätzlicher BAS und Audio-Ausgang. Auto-Monitor Switchbox 59,90 DM, Auto-Monitor Switchbox Multisync 69,90 DM, weitere Modelle: von 29,90 DM bis 69,90 DM

Video Interface +: ermöglicht die Farbwiedergabe an einem Farbfernseher, Monitor oder Videorecorder mit Videoausgang (mit integrierter Auto-Monitor-Switchbox-Funktion). 159,00 DM

Neu: Echtzeit-Videodigitalisierer in 16 Graustufen (Einlesen von Videosignalen im Computer, kein Standbild erforderlich). 449,00 DM

HF-Modulator: zum Anschluß des Atari ST an jeden gewöhnlichen Farbfernseher. Der Ton wird über den Fernseher übertragen. 189,00 DM

Festplattenzubehör: wie SCSI Hostadapter, Einschaltverzögerungen, 1,2 m- DMA-Kabel etc.

STTAST II: ermöglicht den Anschluß einer beliebigen PC-(XT-) Tastatur am ST, umschaltbare Mehrfachbelegung der Tastaturbelegungen, freie Programmierbarkeit von Makros und Generieren von Start-Up-Files (mit AUTO Load), Tastaturreset, unterstützt auch PC Ditto und PC/AT Speed. 98,00 DM Set: PC Tastatur mit Mikroschalter + ST Tast II 198,00 DM

Abgesetzte Tastatur am ST: Tastaturgehäuse mit Spiralkabel, Treiberstufe, Resettaste und Joystickbuchsen eingebaut. Computertyp angeben. 109,00 DM

Towergehäuse: nur Gehäuse oder mit kundenspezifischer Bestückung ab 349,00 DM

RTS Tastaturkappen: ab 89,00 DM

Uhrmodul intern: die Bootsoftware befindet sich auf ROM's im Betriebssystem. 119,00 DM

HD-Kid: — interne Beschaltung incl. Software zum Anschluß von HD-(3,5"- und 5,25"-) Laufwerken am ST. Keine Zusatzschaltung im Laufwerk erforderlich, 69,00 DM.

SCSI-Hostadapter — orig. ICD-Hostadapter, Advantage+ (mit Uhr) 249,00 DM, Advantage (ohne Uhr) 229,00 DM, Mikro 209,00 DM. Lieferung incl. DMA-Kabel, ICD-Software und Dokumentation.

Einschaltverzögerung — Ermöglicht das gleichzeitige Einschalten von Computer und Festplatte, Einbau erfolgt im Computer durch einfaches Aufstecken, Zeitverzögerung einstellbar, 49,90 DM.

Tastaturkabel Mega ST — langes Tastaturkabel (2 m) für den Mega ST 29,90 DM.

Eprombrenner — orig. MAXON Junior-Prommer, 229,00 DM, Epromkarte 128 KB incl. Gehäuse (Steckmodul), 49,90 DM.

Laserinterface II — Abschalten des Laserdrucker im Festplattenbetrieb möglich. Lieferung komplett mit Netzteil VDE, GS, 79,00 DM.

MS-DOS-Emulatoren — MS-DOS-Emulator zum internen Einbau. ATonce oder AT Speed 379,00 DM. AT Speed CI 16 — 16-MHZ-Version mit Sockel für Arithmetikprozessor 498,00 DM.

AD Speed (ICD) — 16 MHZ Beschleuniger 575,00 DM.

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an

ATARI Computer
Speichererweiterungen
Festplatten
Wechselplatten
Streamer
Diskettenlaufwerke
HD-Diskettenlaufwerke
HD-Interface
Laufwerkschassis
Monitorumschaltboxen
Videointerface
Videodigitalizierer
HF-Modulator
SCSI-Hostadapter
Einschaltverzögerungen
PC-Tastatur an Atari ST
Towersysteme
Towerzubehör
abgesetzte Tastatur
RTS-Tastaturkappen
Echtzeituhren
Laufwerksgehäuse
Software (PD)
Disketten
Festplattengehäuse
Computerkabel
Mega-Tastaturkabel
Eprombrenner
Epromkarten
Laserinterface II
PC Bridge (STE)
ATonce/AT Speed
AD Speed (ICD)
AT Speed CI 16
Therm. Lüfterregelung

ausdrückt. Unser Testgerät war noch mit einem englischen TOS bestückt, die Anfertigung eines deutschen TOS stellt jedoch laut Auskunft des Herstellers kein Problem dar und dürfte bis zur kurz bevorstehenden Auslieferung abgeschlossen sein.

Für erste Geschwindigkeitstest diente uns Quick Index 1.8. Die Ergebnisse in Tabelle 1 können sich sehen lassen! Immerhin ist die Arbeitsgeschwindigkeit in allen wichtigen Punkten um den Faktor 5 bis 10 beschleunigt worden. Man darf natürlich nicht vergessen, vorher auch die Cache-Funktionen der CPU einzuschalten. Zu diesem Zweck fanden wir ein Programm namens 68030.ACC auf der mitgelieferten Diskette, das Zugriff auf das Cache-Control-Register des 68030 gewährt.

258% Planerfüllung

Ein kurzer Praxistest sollte nun zeigen, wie sich dieser Geschwindigkeitsgewinn in der Praxis auswirkt. Dazu haben wir zunächst einmal den Bildschirmaufbau einer komplexen Zeichnung mit dem CAD-Programm CADjA (Computer Technik Kieckbusch GmbH) gestoppt. Unser Mega 4 mit SST-Karte brauchte 12 Sekunden für den Bildschirmaufbau einer Zeichnung, für die unser Mega 4 ohne Beschleunigerkarte 24 Sekunden brauchte. Weitaus beeindruckenderer war jedoch der folgende Test: Die Datenkompression mit dem Utility LHARC. Für eine identische Datenmenge brauchte der Mega 4 mit SST-Karte nur 6:05 Minuten, während der Mega 4 immerhin 15:42 Minuten lang beschäftigt war. Die SST-Karte legte damit eine Arbeitsgeschwindigkeit von 258% gegenüber dem Mega 4 vor. Da beide Tests auf einer langsamen Festplatte gearbeitet wurde und dementsprechend ein guter Teil der Zeit mit Plattenzugriffen ins Land ging, dürfte der relative Geschwindigkeitsgewinn noch größer sein.

Zudem muß man festhalten, daß alle getesteten Programme nicht im fastRAM sondern im ST-RAM liefen. Da beim TT der Wechsel vom ST-RAM ins TT-RAM meist nochmals eine Verdopplung der Arbeitsgeschwindigkeit bringt, kann man auf Grund der ähnlichen Struktur von fastRAM und TT-RAM von ähnlichen Werten beim SST ausgehen, so daß durchaus eine Geschwindigkeitssteigerung um Faktor 5 in der Praxis zu erwarten ist. Bedenkt man dann noch, daß bei 33 MHz keineswegs Schluß ist, schon jetzt Prototypen mit 40 bzw. 50 MHz existieren und Dave Small an diversen Software-Tricks zur Beschleunigung bastelt, so sind die Ergebnisse unserer Tests eher das untere Ende der Fahnenstange.

Was die Kompatibilität anbelangt, arbeiteten alle Programme problemlos, die auch mit dem Atari TT zusammenarbeiten. Selbst residente Hintergrundprogramme wie Mortimer Plus oder der Bildschirmbeschleuniger Quick ST II verrichteten ihren Dienst wie gewohnt, nur eben deutlich schneller als sonst. Wenn man in den ersten TOS-Versionen auf dem guten alten 260er noch den GEM-Fensteraufbau beobachten konnte, so ist mit der SST-Karte das GEM-Fenster von einem Moment zum anderen einfach nur – flupp! – da.

32 – 24 = Bombe

Der Prozessor 68000 verfügte über 24 Adreßleitungen, die ihm Kontrolle über maximal 16 MB Hauptspeicher verschafften. Da ein CPU-Register jedoch 32 Bit lang ist, benutzten viele Programmierer in der Vergangenheit die verbleibenden 8 Bit für interne Zwecke. Durch die Verwendung eines 68030-Prozessors, welcher mit seinen 32 Adreßleitungen immerhin 4 Gigabyte ansprechen kann, kommt diese etwas unsaubere Programmierweise nun an den Tag: Die bisher unbenutzten Adreßleitungen sind jetzt belegt und bewirken, daß Speicherzugriffe auf Bereiche jenseits der erlaubten 16 Megabytes erfolgen. Und solch garstiges Verhalten bestraft die MMU natürlich umgehend mit einem Busfehler.

Für den Atari TT lautet das Losungswort 'BIT24'. Dieses kleine Programm bewirkt durch trickreiche Umprogrammierung der TT-Hardware, daß die zusätzlichen 8 Adreßleitungen keinen Schaden mehr anrichten können. Dies ist natürlich nur eine Notlösung, und alle Softwarehäuser fühlen sich hoffentlich dazu verpflichtet, ihre Software in Zukunft 'TT-kompatibel' zu programmieren (der Zeigefinger des Autors erhebt sich und vollführt beschwörende Gesten, während die restlichen Finger diesen Absatz zu Ende schreiben).

Auf der SST-Karte quittiert nun BIT24 leider seinen Dienst mit der lapidaren Auskunft, 'This isn't a TT!'. Da Dave Small jedoch durch seine Entwicklungsarbeit am Macintosh-Emulator Spectre bestens mit derartigen Problemen vertraut ist, wird das SST in Kürze mindestens das Kompatibilitätsniveau des TT erreichen.

.. und läuft .. und läuft ..

Im Dauerbetrieb hat sich die SST-Beschleunigerkarte als sehr zuverlässig erwiesen: Weder thermische noch mechanische Probleme machten sich bemerkbar, und auch die Software ließ keinen Mißklang aufkommen. Lediglich nach einem Transport lief plötzlich nichts mehr: Durch die Erschütterungen hatte sich die Karte etwas gelockert und mußte neu in den Sockel gedrückt werden. Eine kleine mechanische Befestigung bringt hier Abhilfe.

Die Wärmeentwicklung ist angenehm gering, so daß hier keine Probleme zu erwarten sind. Lediglich das Netzteil unseres Testcomputers gab von Zeit zu Zeit leise Zirp-Geräusche von sich, die auf eine leichte Überlastung schließen lassen. Ein anderer Mega ST verkraftete das SST übrigens ohne diese Geräuschentwicklung, so daß es sich durchaus auch um ein Problem dieses ST-Modells gehandelt haben kann.

Mega-4-SST-GTI-DOHC-32BIT

Man kann abschließend durchaus sagen, daß unser Mega 4 mit SST-Karte ebenso angenehm zu benutzen war wie ein Atari TT, und zwar sowohl von der Arbeitsgeschwindigkeit als auch vom Handling (neues TOS) her. Wer also auf das TT-Frischhaltebox-Design verzichten kann und einen Mega ST sein eigen nennt, sollte sich die SST-Beschleunigerkarte etwas genauer ansehen, getreu dem Motto: Warum in die Ferne schweifen, das SST-Board ist so nah. Eine deutsche Bezugsquelle sowie die genauen Preise für die einzelnen Konfigurationen standen zum Zeitpunkt dieses Tests noch nicht fest. Die getestete Version mit 33 MHz, 68882 und 4 MByte fastRAM dürfte als Komplettgerät voraussichtlich DM 3.000,- kosten. rr/cs

SST-Board

Datenblatt

- Hersteller: Gadgets by Small, 40 W. Littleton Blvd., #210-211, Littleton, Colorado 80120 (USA), Tel. 001-303-791-6098

Bewertung

+ sehr hohe Arbeitsgeschwindigkeit
+ sauber gefertigte Platine
+ Standardprogramme laufen problemlos
– hohe Belastung des Netzteils

Farbig scannen

Unter der Modellbezeichnung GT-6000 bietet Epson einen Scanner der Spitzenklasse an, der vor allem durch seine Fähigkeiten zur Bearbeitung von Farben und Graustufen glänzt. Zusammen mit dem Programm GT-Scan von 3K Computertechnik steht dem professionellen Anwender ein leistungsfähiges System zur Digitalisierung von Bildvorlagen bis DIN A4 zur Verfügung.

Der GT-6000 ist ein DIN-A4-Flachbettscanner, der die Vorlage mit einer beweglichen Optikeinheit mit CCD-Sensor abtastet. Dies ist zweifellos die beste Abtastmöglichkeit, die im Gegensatz zu Scannern mit bewegter Auflagefläche oder gar Handscannern wesentlich präzisere Resultate liefert. Die Ausgabe-Auflösung reicht bis zu 600 dpi und ist in zahlreichen Abstufungen ab 50 dpi einstellbar, was besonders zum schnellen Anfertigen von Test-Scans sehr sinnvoll ist. Ein softwaremäßig anwählbarer Zoom-Modus, der eine scannerseitige Vergrößerung von 50% bis 200% in Schritten von 1% erlaubt, ermöglicht die feine Größenabstufung schon beim Scannen, so daß das Bild später nicht mehr in der Größe verändert werden muß, was normalerweise Qualitätsverluste mit sich bringt.

Natürlich läßt sich der GT-6000 als einfacher Monochrom-Scanner benutzen, was für das Scannen von einfarbigen Strichzeichnungen, Skizzen etc. auch sicherlich der beste Modus ist. Das gescannte Bild enthält dann nur 1 Bit Information pro Bildpunkt (schwarz oder weiß) und zeichnet sich vor allem durch eine überschaubare Größe aus. Dank der hohen Auflösung des GT-6000 erreicht ein monochromes Bild im A4-Format aber dennoch eine Größe von rund 4 MByte. In der Praxis jedoch kann man davon ausgehen, daß die Vorlagen kleiner sind, sich damit – und durch eine entsprechende Komprimierung – die Speicherplatzanforderungen in Grenzen halten. Auch zum Scannen von Vorlagen, die eigentlich die Benutzung von Graustufen erforderlich machen, eignet sich der monochrome Modus durchaus, da in 3 verschiedenen Halbtonmodi das Bild auch weich aufgerastert werden kann.

Geht es dann an das Scannen mit Graustufen oder gar Farbtönen, vervielfacht sich die Informationsmenge natürlich entsprechend. Eine ordentliche Menge RAM-Speicher, Platz auf der Festplatte und ein schneller Rechner sind hier schon fast ein Muß. Im Falle der Farbabtastung stehen 8 Bit pro Pixel und Farbe zur Verfügung, was basierend auf den drei Grundfarben sagenhafte 16.7 Millionen Farben ergibt. Diese können entweder in einem einmaligen Scanvorgang oder Farbe für Farbe eingelesen werden, wobei letzteres zwar schneller vonstatten geht, aber der einmaligen Farbabtastung in Farbtreue nachsteht.

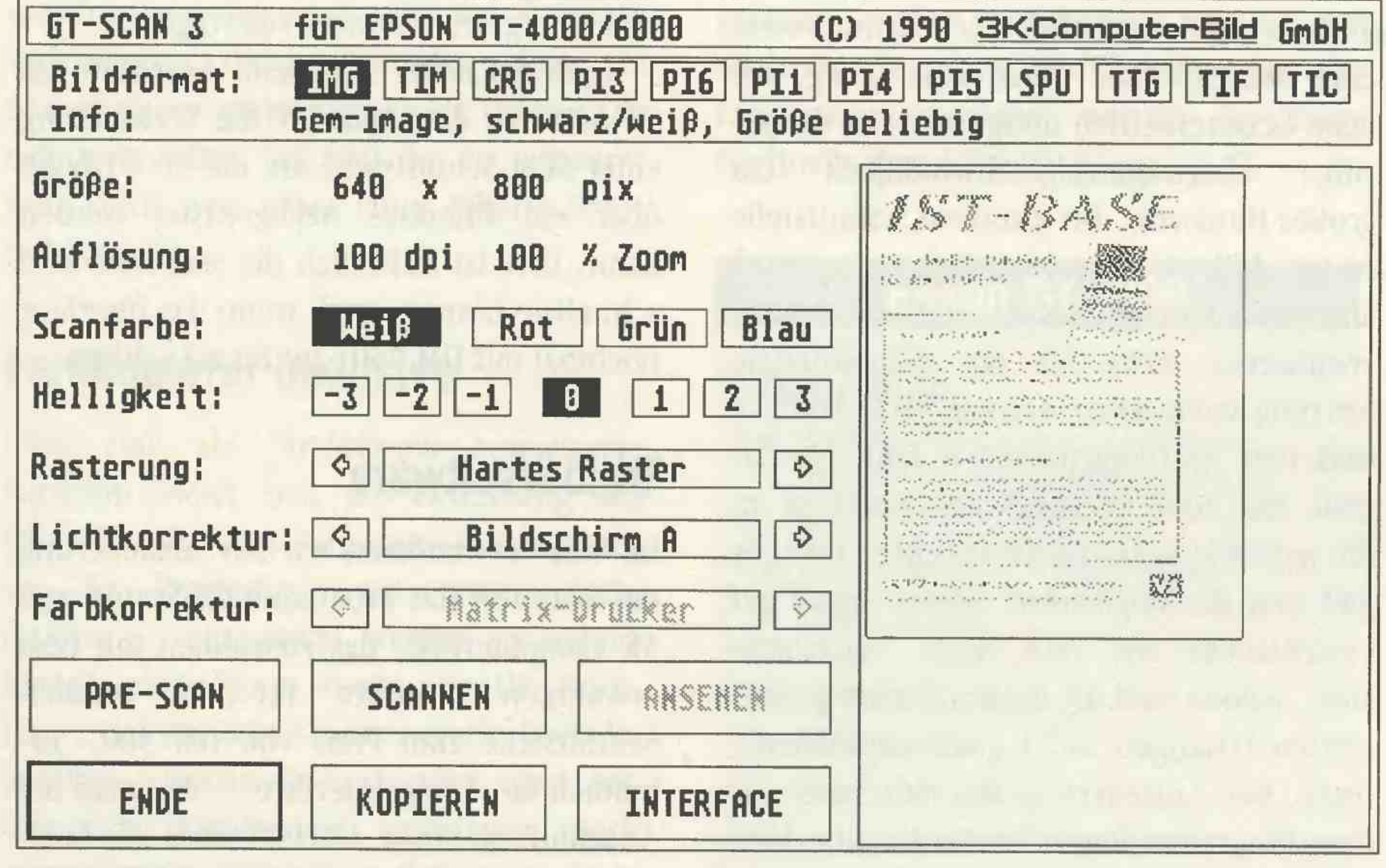


Abb. 1: GT-Scan von 3K Computertechnik harmoniert bestens mit dem GT-6000.

Helligkeit & Tonkorrekturen

Beim Scannen stehen sieben Helligkeitsstufen zur Verfügung. Während sich in vielen Fällen die Standardeinstellung bewährt hat, erreicht man gerade beim Scannen von Strichzeichnungen durch eine dunklere Einstellung einen höheren Kontrast bzw. beim Scannen eines dunklen Fotos mit helleren Einstellungen bessere Ergebnisse.

Etwas komplexer in der Beschreibung, aber dennoch einfach in der Anwendung, ist die Gammakorrektur, die das Verhältnis der Lichtstärke zwischen Vorlage und Ausgabe regelt. Je nach Farbintensität des Ausgabegerätes, für das die Grafik bestimmt ist, lassen sich hier fünf Stufen anwählen – wie so oft empfiehlt sich auch hier ein wenig Experimentieren.

Interfaces

Standardmäßig verfügt der GT-6000 über eine parallele sowie eine serielle Schnitt-



Abb. 2 (oben): Der Epson GT-6000 macht auch äußerlich eine gute Figur. Doch seine wahren Werte liegen – wie so oft – im Innern verborgen.

GT-SCAN 3 Schnittstellen-Definitionen:
Laserdrucker:
Typ: Atari SLM-804 | EPSON GQ-5000 | HP-Laserjet II
Schnittstelle: ACSI | Centronics
Scanner: seriell | parallel-intern | parallel-extern | SCSI
OK | Abbruch

Abb. 3 (links): GT-Scan steuert den GT-6000 über die verschiedensten Schnittstellen an.

stelle. Obwohl die serielle Schnittstelle prinzipiell die unproblematischste ist – sie eignet sich auf Grund der Standardisierung zum Anschluß an die verschiedensten Rechner und ermöglicht per definitionem eine bidirektionale Datenübertragung, die beim Scannerbetrieb nötig ist –, ist die geringe Übertragungsgeschwindigkeit ein großes Hindernis. Die parallele Schnittstelle bietet höhere Geschwindigkeiten, wirft aber dennoch ein Problem auf: Sie ist von vornherein nicht für die bidirektionale Nutzung vorgesehen. Gerade beim Atari ST und den Nachfolgemodellen fehlt ein Signal, das zum Anschluß des Scanners an die parallele Schnittstelle benötigt wird. Es gibt nun die Möglichkeit, dieses Signal auf verschiedene Art und Weise 'nachzurüsten', jedoch sind die beiden derzeit praktizierten Lösungen nicht ganz unproblematisch: Bei Ansteuerung des Scanners aus dem Programm Repro Studio ist eine kleine, interne Modifikation des Rechners nötig. Bei Benutzung des Programms GT-Scan wird das fehlende Signal über die serielle Schnittstelle emuliert, was deren Belegung zusätzlich zur parallelen Schnittstelle bei Benutzung des Scanners zur Folge hat.

Optional bietet sich beim Anschluß des GT-6000 an den Atari TT die Verwendung einer SCSI-Schnittstelle an, die im GT-6000 über ein Interface nachgerüstet werden kann. Dies ist sicherlich die sauberste und schnellste Lösung, auch wenn das Interface nochmal mit DM 750,- zu Buche schlägt.

Treibersoftware

Im Test verwendeten wir zur Ansteuerung des Scanners das Programm GT-Scan 3 von 3K ComputerBild, das zusammen mit dem erwähnten Interface für die Parallel-Schnittstelle zum Preis von DM 300,- erhältlich ist. Ohne Interface – das man bei Anschluß an einen Atari TT über das SCSI-Interface von Epson nicht benötigt – ko-

stet GT-Scan 3 übrigens DM 200,-. Das Programm wird im wesentlichen über eine Dialogbox gesteuert, in der sich alle Scanner-Optionen einstellen lassen. Hier ist auch die Auswahl des Bildformates möglich, in dem das gescannte Ergebnis abgelegt werden soll. Ein kleines Preview-Fenster erlaubt das Ansehen eines per PreScan eingelesenen Bildes. Hier wird dann auch der eigentliche Bildausschnitt festgelegt. Bei entsprechender Bildschirmauflösung steht auch eine Funktion zum Ansehen des Scan-Resultates im 1:1-Format zur Verfügung, die allerdings auf unserem TT mit Großbildschirm ab und an Bomben warf.

The need for speed

Die Scangeschwindigkeit ist – das dürfte einleuchten – abhängig von Auflösung, Farben und dem verwendeten Interface. Genaugenommen beeinflussen diese Faktoren weniger die eigentliche Scanzeit als vielmehr die Übertragungszeit zwischen Scanner und Computer, aber diese feine Unterscheidung ist in der Praxis ohne Bedeutung. Eine große Rolle spielt auch die Geschwindigkeit der Festplatte, auf der die gescannten Daten abgelegt werden. Als Beispiel seien bei Benutzung des SCSI-Interface folgende Zeiten genannt: Das Einscannen einer A4-Seite mit 300 dpi (2480 x 3400 Pixel) als schwarz-weiße IMG-Grafik beanspruchte rund 73 Sekunden, die resultierende Datei belegte ein knappes Megabyte. Mit 256 Graustufen dauerte das Scannen dank des schnellen SCSI-Interface nur knapp doppelt so lang (128 Sek.), obwohl die erzeugte Datei den freien Festplattenspeicher um sage und schreibe 8 MByte verkleinerte. Glücklicherweise sind die Scan-Vorlagen meist kleiner als DIN A4, so daß man selbst bei 600 dpi in schwarzweiß noch weit unter einer Minute Scanzeit liegt.

Farbkopierer inklusive

Über eine als Direktdruck bezeichnete Funktion bietet sich die Benutzung des GT-6000 als provisorischer Farbkopierer an: In Verbindung mit einem Farbdrucker – unterstützt werden zahlreiche Modelle von Epson sowie der HP PaintJet –, der mit dem Scanner direkt über die parallele Schnittstelle verbunden wird, lassen sich 'Farbkopien' anfertigen. Auch wenn Geschwindigkeit und Qualität nicht gerade umwerfend sind, ist diese Option dennoch zu begrüßen.

Installation

In der Praxis erweist sich die Benutzung des GT-6000 als simpel. Die Installation besteht in der Aufstellung des Gerätes, dem Entfernen einer Transportschraube und der Verkabelung. Je nach benutztem Interface sind dann noch die DIP-Switches auf der Frontseite des Scanners einzustellen; das auch ansonsten exzellente Handbuch gibt hierbei jedoch ausreichende Hilfestellung. Sollten Sie last but not least das SCSI-Interface benutzen wollen, so muß dieses in den Scanner eingebaut werden, was aber auch dem Laien möglich sein sollte (3 Schrauben entfernen, Karte einschieben, Schrauben eindrehen – fertig).

Unterm Strich

Der Epson GT-6000 ist mit einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 4498,- sicher kein Spielzeug für Leute, die hier und da eine Kleinigkeit scannen möchten. Er eignet sich auf Grund seiner Graustufen- und Farbtauglichkeit vielmehr für anspruchsvolle Anwendungen im DTP- und Grafikbereich. Hier eröffnet er derart viele Möglichkeiten, daß man zunächst einmal entsprechend leistungsfähige Software zur weiteren Verarbeitung der Bilder finden muß. Aber mit Programmen wie Repro Studio Pro sowie Retouche Professionell sollte sich auch dieses Problem lösen lassen, so daß dem Arbeiten mit dem GT-6000 nichts mehr im Wege steht. Diese beiden Programme werden wir übrigens in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen; dabei werden Sie dann nochmals dem GT-6000 begegnen. cs

Epson GT-6000

Datenblatt

- Hersteller: EPSON Deutschland GmbH, Zülpicher Straße 6, 4000 Düsseldorf 11, Telefon (0211) 5603-110
- Vertrieb: Autorisierte Epson-Händler
- Preis: DM 4498,-

Bewertung

+ 24 Bit Farbtiefe
+ einfache Installation
+ mehrere Schnittstellen verfügbar

CyPress

Das Flensburger Softwarehaus Shift, bisher vor allem bekannt durch die Programme Arabesque und Arabesque Professional, hat nach dreijähriger Entwicklungszeit vor kurzem eine neue Textverarbeitung für den Atari ST vorgestellt, die – das sei an dieser Stelle schon einmal prophezeit – sicherlich viele Freunde finden wird.

Der Name des Programms, CyPress, wurde von der englischen Übersetzung des Wortes 'Zypresse' abgeleitet und hat laut der Bedienungsanleitung keine besonders tiefschürfende Bedeutung. Zusammen mit einer rund 230 Seiten umfassenden Anleitung erhält man für den Preis von 298,- DM drei doppelseitige Disketten, auf denen neben dem Programm zahlreiche Zeichensätze, sonstige Hilfsdateien und Beispiele gespeichert sind.

Bequeme Installation

CyPress arbeitet auf allen Atari-Computern mit mindestens 1 MByte RAM. Eine Festplatte ist nicht unbedingt erforderlich, jedoch sehr nützlich. Die Installation erfolgt völlig problemlos und benutzerfreundlich mit Hilfe eines automatischen Installationsprogramms, das lediglich nach dem gewünschten Laufwerk fragt, auf dem CyPress untergebracht werden soll. Der Benutzer hat dann anschließend nur noch die drei Disketten der Reihe nach einzulegen und den Abschluß der Installation abzuwarten.

CyPress ist ein relativ speicherintensives Programm. Wurde es auf einer Diskette installiert, so belegt es dort etwa 280 KByte; auf Platte sind es sogar 580 KByte. Der doch recht große Unterschied ist darin begründet, daß die Diskettenversion in selbstdekomprimierender Form gespeichert ist, um kostbaren Speicherplatz auf dem Datenträger zu sparen. Es ist auf Wunsch aber auch möglich, die Programmdatei auszupacken und so den Zeitaufwand für das sonst notwendige Dekomprimieren bei jedem Laden zu sparen (die Ladezeit selbst wächst dadurch natürlich).

Erfreulicherweise arbeitet CyPress auch mit Großbildschirmen in scheinbar beliebigen Monochrom-Auflösungen (!) zusammen. Bei unseren Tests mit der Crazy-Dots-Grafikkarte gab es jedenfalls absolut keine Probleme.

Benutzerführung

Wer CyPress startet, hat zunächst den Eindruck, ein ganz normales GEM-Programm vor sich zu sehen. Auf dem Bildschirm erscheinen eine Menüleiste, Icons und die, zum Beispiel von 1st WordPlus her bekannten, Funktionstasten-Felder. Dieser Eindruck täuscht jedoch: Zwar werden GEM-ähnliche Elemente zur Benutzerführung verwendet, doch dank der selbstentwickelten Menüs, Dialogboxen und Fenster war es möglich, das Programm mit ungewohntem Komfort zu versehen. Ein solches Vorgehen ist natürlich durchaus nicht unproblematisch: Auch wenn es derzeit keine Probleme gibt, sind Inkompatibilitäten mit künftigen TOS-Versionen beispielsweise nicht auszuschließen. Unerfreulich ist schon jetzt die Tatsache, daß man Accessories nur über den Umweg über einen eigenen Menüpunkt aufrufen und nicht parallel zum Programm benutzen kann.

Wie auch immer: Nahezu alle Menüoptionen können auch mit Tastaturkommandos erreicht werden, wobei die jeweilige Zeichenkombination hinter dem Optionsnamen angegeben ist. Auf Wunsch reagieren die Pulldown-Menüs nicht mehr auf die bei GEM übliche Weise, sondern es wird entweder wie beim PC-GEM (Menü verschwindet, wenn der Mauszeiger nicht mehr auf dieses zeigt) oder wie beim Apple Macintosh (Menü erscheint nur bei gedrückter Maustaste) gearbeitet.

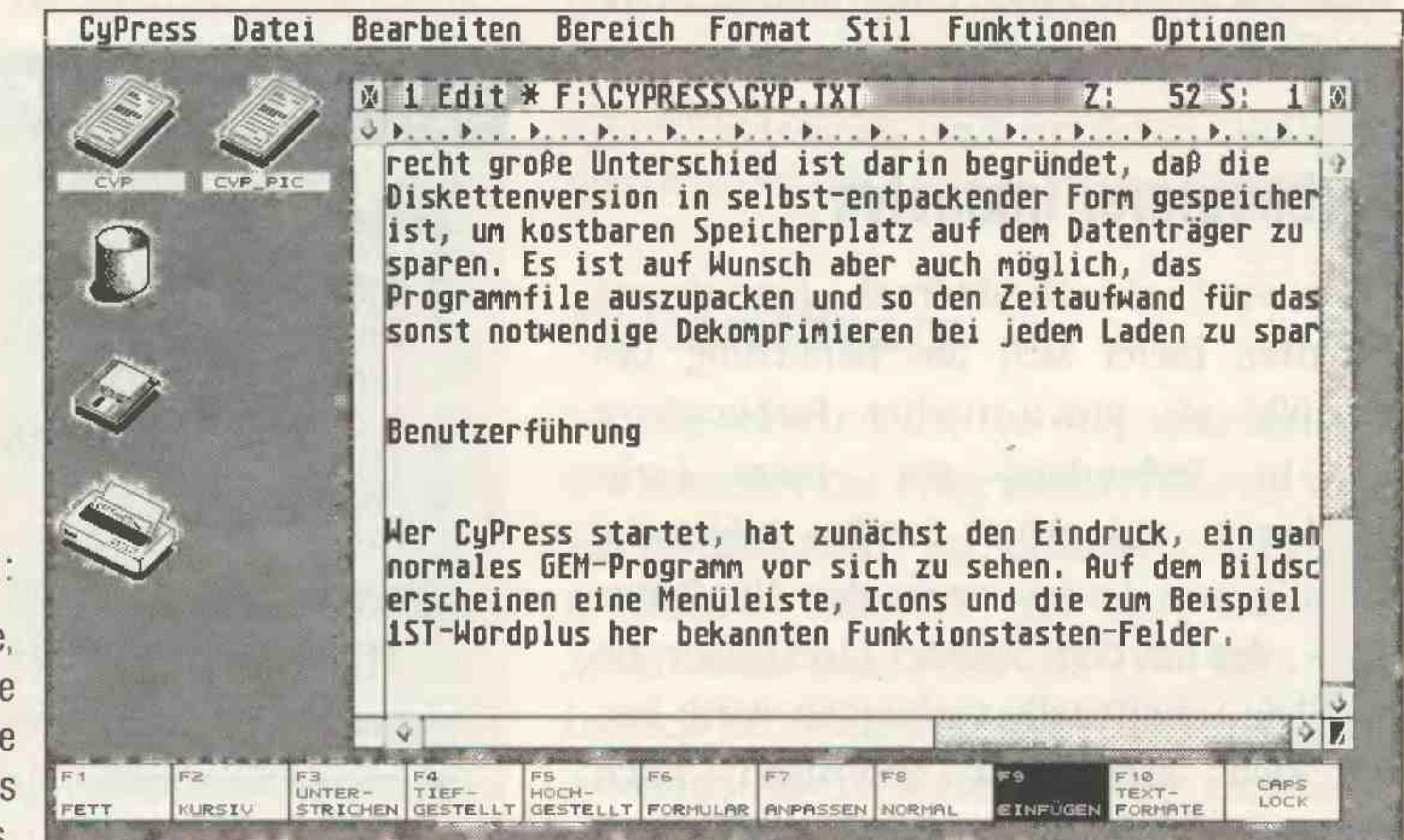


Abb. 1: Eine durchdachte, übersichtliche Benutzeroberfläche zeichnet CyPress aus.

Dialogboxen

Auch die Möglichkeiten der CyPress-Dialogboxen gehen weit über den GEM-Standard hinaus. Zum einen kann man sie (wie die FlyDials von Julian Reschke – siehe Gemini Shell etc.) verschieben, zum anderen ist es stets möglich, die einzelnen Buttons und Felder per Tastatur auszuwählen. Das dazu zusammen mit der Alternate-Taste zu drükkende Zeichen ist dabei jeweils unterstrichen. Auch neu sind PopUp-Menüs innerhalb von Dialogen, die dann erscheinen, wenn ein schattiertes Feld angeklickt wird. Auf diese Weise kann die Überfüllung von Dialogfeldern, wie man sie in anderen Programmen leider häufig antrifft, vermieden werden.

Wenn Sie bei CyPress ein Fenster verschieben, so erscheint nicht einfach nur ein Rahmen, den man an die gewünschte Position bewegt. Vielmehr wird das gesamte Fenster mit Inhalt in Echtzeit verschoben. Gleiches gilt für das Ändern der Fenstergröße. Wie so vieles andere auch, kann man dieses rechenintensive Feature abschalten.

Hilfe!

Praktisch alle Dialoge (!) bieten eine Hilfe-Funktion an, bei der von der Platte/Diskette ein recht ausführlicher Text geladen und dargestellt wird, der die jeweilige Funktion erklärt und zusätzlich noch auf die entsprechende Seite im Handbuch verweist.

CyPress verfügt über eine eigene Dateiauswahlbox, die bequem zu bedienen ist und neben den üblichen Funktionen zur Auswahl einer Datei auch – in PopUp-Menüs verborgen – zusätzliche Funktionen zur Verarbeitung von Dateien anbietet. Sie ist allerdings auch abschaltbar, so daß jedermann auf Wunsch seine gewohnte Arbeitsumgebung beibehalten kann.

Zehn Texte

Bis zu zehn Texte können mit CyPress zur gleichen Zeit im Speicher gehalten und bearbeitet werden. Für jeden Text legt CyPress ein eigenes Icon auf den Desktop, das auf das Drucker-, Mülleimer- oder Diskettensymbol geschoben werden kann. Durch Anklicken wird ein Fenster geöffnet, einfacher geht es aber noch über Tastatur-Funktionen.

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen zwei Modi, dem Editor- und dem Dokument-Modus. Während sich hinter dem Dokument-Modus die eigentliche Textverarbeitung verbirgt, sind im Editor, der als schnelle und komfortable Eingabemöglichkeit zum Beispiel für Programmquelltexte gedacht ist, nicht alle der oftmals zeitaufwendigen Funktionen verfügbar. Für jeden Text kann man getrennt einstellen, in welchem Modus er bearbeitet werden soll. Das Übertragen eines Dokumentes in den ASCII-Editor ist möglich, allerdings geht dabei die Formatierung und die Textauszeichnung verloren.

Signum!-Schriften

Zusammen mit dem Atari-Systemzeichensatz, der auf dem Drucker als dessen Normalschrift ausgegeben wird, kann man in einem Dokument bis zu 16 verschiedene Fonts verwenden. Da CyPress mit Signum!-Schriften arbeitet, steht von Beginn an eine sehr große Auswahl an unterschiedlichsten Schriftarten und -größen zur Verfügung. Mitgeliefert werden zehn Fonts, darunter sehr schöne Times-Fonts.

Riesiger Funktionsumfang

Welche Textverarbeitungsfunktionen stellt CyPress nun zur Verfügung? Nun, diese Frage ist nicht ganz leicht – und schon gar nicht in wenigen Worten – zu beantworten. Die folgenden Beschreibungen der uns am wichtigsten erscheinenden Eigenschaften beziehen sich grundsätzlich auf den Dokumenten-Modus. Viele der erwähnten Funktionen sind auch – sofern sie sinnvoll sind – im Editor-Betrieb verfügbar.

Daß sämtliche Grundfunktionen eines normalen Textverarbeitungsprogramms auch bei CyPress vorhanden sind, ist natürlich kaum überraschend. So kann man Texte suchen und ersetzen, Blöcke markieren, löschen, verschieben und kopieren sowie den Text beliebig editieren. Etwas ungewöhnlich erscheint dabei lediglich, daß Blockmarkierungen aufgehoben werden, sobald der Cursor mit der Tastatur bewegt wird, nicht jedoch wenn die Maus den Schieber des Fensters bewegt.

Bei all diesen Funktionen steht jedoch ein Mehr an Komfort bereit. So erlaubt beispielsweise die Dialogbox zum Suchen und Ersetzen von Zeichenfolgen das Spezifizieren von bis zu zehn gleichzeitig zu behan-

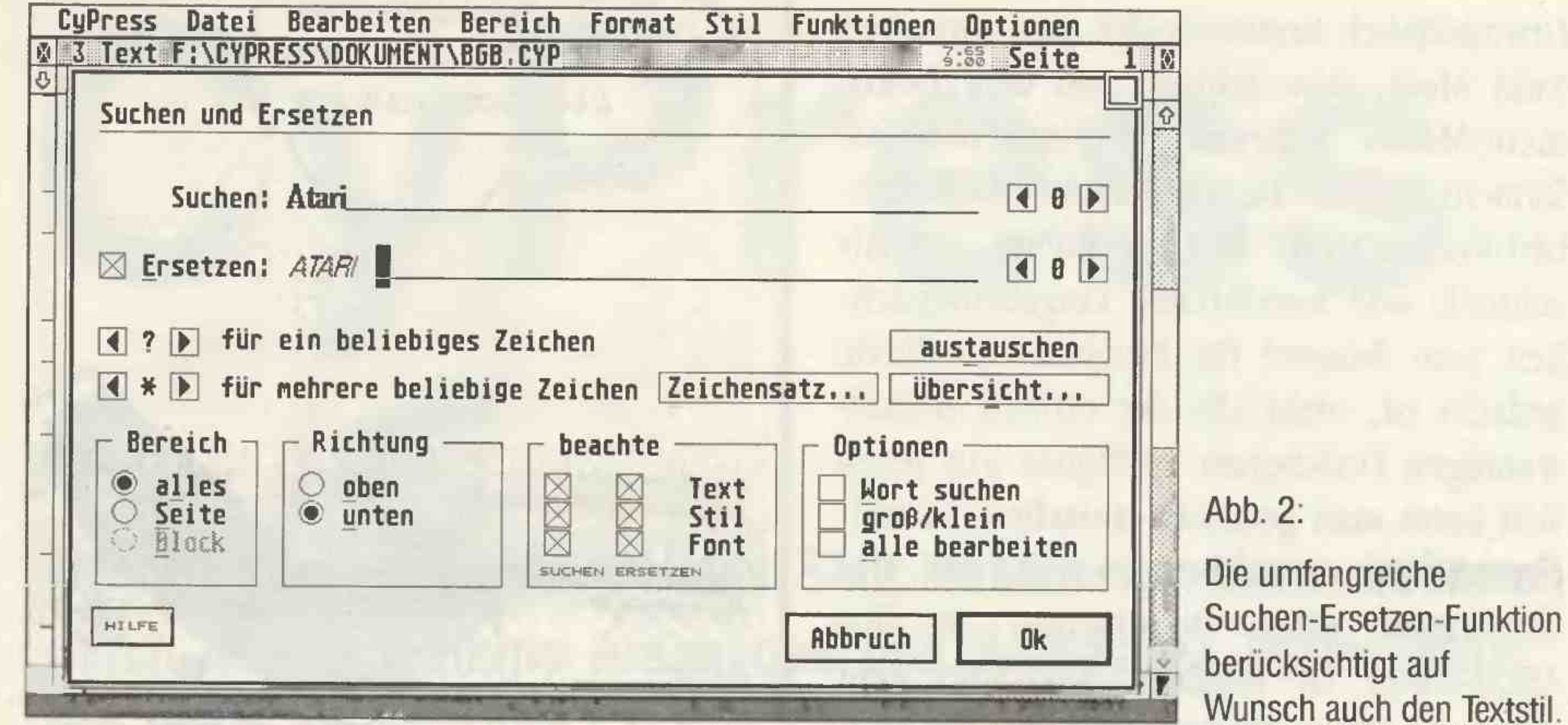


Abb. 2: Die umfangreiche Suchen-Ersetzen-Funktion berücksichtigt auf Wunsch auch den Textstil.

Abb. 3: CyPress wartet mit einer eigenen File-Selector-Box auf – da bleiben keine Wünsche offen.

Abb. 4: Durch Icons lassen sich umfangreiche Formatierungen mit einem Mausklick erledigen.

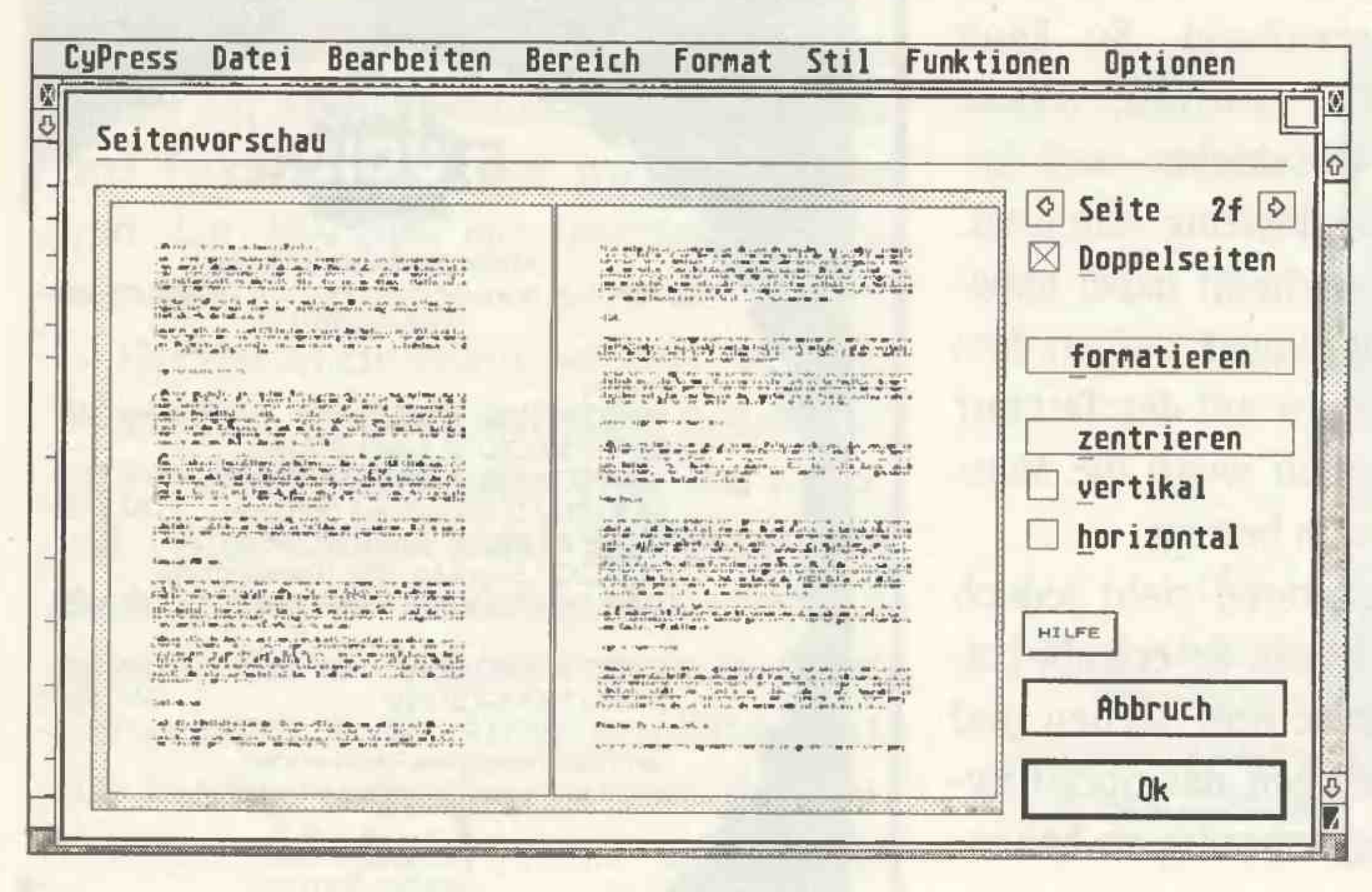


Abb. 5: Mit der 'Seitenvorschau' behält man den Überblick.

delnden Such- und Ersatztexten. Das ist aber längst noch nicht alles: CyPress beachtet beim Suchen/Ersetzen auf Wunsch sowohl den Zeichensatz als die bei der Eingabe der Daten im Dialog verwendeten Zeichensätze. Auf diese Weise ist es problemlos möglich, im Text alle in Times-Fettschrift gehaltenen Wörter 'Atari' durch 'ATARI' im Swiss-Zeichensatz mit kursiver Darstellung zu ersetzen.

Aus dem obigen Beispiel kann man auch gleich entnehmen, daß die mitgelieferten Zeichensätze durch Einsatz der Stilarten fett, kursiv, unterstrichen, hoch- und tiefgestellt verändert werden können. Zur Auswahl dienen, wie schon seit den 1st-Word-Urzeiten fast üblich, die Funktionstasten. Ferner kann man Worte in nahezu beliebigen Stufen sperren (Buchstabenabstand vergrößern) und dies auch wieder rückgängig machen lassen.

Seitenformat

Das Format einer Textseite wird – global für den ganzen Text – in einer Dialogbox eingestellt; die Formatierung erfolgt vollautomatisch und während der Texterfassung, die dadurch praktisch nicht gebremst wird. CyPress arbeitet absatzorientiert (damit ist kein marktwirtschaftliches Konzept gemeint): Für jeden mit der Return-Taste abgeschlossenen Absatz kann getrennt die Art der Formatierung (links- oder rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz) bestimmt werden. Auch ist der Zeilenabstand relativ frei wählbar, wobei gewisse Mindestwerte zur Erhaltung der Lesbarkeit vorgegeben werden.

Ein Klick mit der Maus in die Lineal-Zeile, die im übrigen die verschiedensten Tabulator-Typen unterstützt, bringt ein Auswahlfeld zur Anzeige, das doch sehr an die Textverarbeitung Script erinnert. Hier kann man durch Anklicken der Symbole den Absatz, in dem sich der Cursor gerade befindet, neu umformatieren lassen, natürlich in der gewünschten Weise. Vom Pulldown-Menü aus geht das alles natürlich auch.

Besondere Features

CyPress unterstützt beliebig große Kopf- und Fußbereiche – in anderen Programmen Kopf- bzw. Fußzeile genannt. Sie können darin sogar Grafiken unterbringen. Automatisch verwaltet werden von CyPress

die in wissenschaftlichen Texten unerläßlichen Fußnoten, die – auf Wunsch durch eine Linie vom eigentlichen Text getrennt – am Fuß der Seite (wo sonst) eingefügt werden. Ein eigenes Dialogfeld erlaubt die Gestaltung des Fußnotenbereiches sowie das Umschalten auf Endnoten-Verwaltung (alle 'Fußnoten' werden am Ende des Textes gesammelt).

Um sich einen Überblick über das Aussehen einer Seite des Dokumentes zu verschaffen, greift man bei CyPress zu einer Funktion namens 'Seitenvorschau', die dann bis zu zwei (nebeneinander liegende) Seiten in verkleinerter Form darstellt. Da die Anzeige in einer Dialogbox erfolgt und deren Größe auflösungsunabhängig ist, wird bei Verwendung eines Großbildschirms dieser leider nicht zur größeren Darstellung der Seite ausgenutzt; der Text bleibt in jedem Fall unlesbar.

Grafik-Einbindung

Daß ein Programm dieser Leistungsklasse auch die Einbindung von Grafiken in den Text ermöglicht, überrascht heutzutage nicht mehr. CyPress erlaubt das Laden von Bildern im Screen-, STAD-, Arabesque- und GEM-Image-Format. Größenbeschränkungen bestehen nur durch den Arbeitsspeicher. Die Grafik wird innerhalb von CyPress mit einer bestimmten (frei wählbaren) Auflösung und auf Wunsch auch verzerrt an beliebiger Stelle in den Text eingebaut.

Sonderzeichen-Mangel

Durch die Verwendung von Signum!-Zeichensätzen stehen dem CyPress-Anwender schon von Anfang an nahezu unendlich viele Zeichensätze zur Verfügung, die oftmals sehr günstig zu erhalten sind (z.B. auf PD-Disketten). Zur Zeit ist (noch) kein eigener Zeichensatz-Editor im Lieferumfang enthalten; wer also die mitgelieferten Fonts abändern oder gar eigene entwerfen will, ist hier auf Signum!-Tools angewiesen.

Leider enthalten die mitgelieferten Zeichensätze mit Ausnahme des Atari-Systemfonts, der auf dem Drucker in der jeweiligen Drucker-Standardschrift ausgegeben wird, außer den deutschen Umlauten keinerlei nationale Sonderzeichen, so daß zum Beispiel französische Worte nicht korrekt mit Akzent geschrieben werden können. Die Anregung eines Mitarbeiters der Firma Shift, mit Hilfe der Unterschneidungsfunktion (negatives Sperren) ein Akzent-Zeichen über den jeweiligen Buchstaben zu ziehen, ist aus verschiedenen Gründen nicht realisierbar: zum einen fehlt der accent aigu, zum anderen lassen sich zwei Zeichen nicht so weit 'entsperren', daß sie an der gleichen Stelle stehen.

Formeln

Aus dem eben gesagten kann man leicht folgern, daß man in einem CyPress-Dokument die einzelnen Zeichen eben nicht – wie zum Beispiel bei Signum! – frei positionieren kann. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es allerdings: Es werden sogenannte Formelbereiche angeboten, in denen sogenannte Objekte – das sind beliebige Zeichenfolgen – frei positioniert werden können. Es ist allerdings nicht möglich, Formel- und normale Textbereiche beliebig zu mischen, das heißt, jede Zeile gehört entweder zu einem Formelbereich oder zu einem Textabsatz. Obwohl natürlich das Setzen von Formeln erst durch die freie Positionierung ermöglicht wird, unterstützt CyPress die Eingabe von Formeln leider nicht etwa durch besondere Zeichensätze, die sich der Benutzer offenbar selbst verschaffen soll. Im Lieferumfang von Signum! beispielsweise ist eine Sammlung von mathematischen Sonderzeichen enthalten, doch wer möchte schon zusätzlich Signum! kaufen, nur um diesen einen Zeichensatz mit CyPress benutzen zu können ...

Um Tabellen in den Text zu integrieren, bietet CyPress die Möglichkeit, sie in einer Rohform zu spezifizieren, die dann automatisch in eine ansprechende grafische Darstellung – auf Wunsch mit Trennlinien – umgesetzt wird. Ebenso ist es möglich, nicht nur eine Taschenrechner-ähnliche Dialogbox aufzurufen, sondern auch im Text Rechenvorschriften zu definieren, mit denen sich komplexe Rechnungen erstellen lassen. Sehr nützlich kann auch der Formular-Modus sein, in dem Formulare definiert werden können (z.B. Überweisungsvordrucke), bei denen später nur noch einzelne Felder editierbar sind.

Klappe

Im Editor-Modus besteht ähnlich wie im GFA-Basic-Editor die Möglichkeit, einzelne Textabschnitte einzuklappen (Fachbegriff:

folding). Dazu definiert man sogenannte Schlüsselwort-Paare (zum Beispiel 'begin' und 'end'). Wenn man dann den Cursor auf das erste Wort eines solchen Paares setzt, so kann mit einer Tastenkombination der dazwischen stehende Text eingeklappt (und umgekehrt wieder ausgeklappt) werden. Am Rand erscheint ein kleiner Pfeil, der die betreffende Stelle kennzeichnet. Die Einklapp-Funktion ist insbesondere beim Editieren von Programmen nützlich, da man dann gerade nicht benötigte Programmabschnitte (Funktionen und Prozeduren) auf diese Weise 'unsichtbar' machen kann.

Rechtschreib-Kontrolle

CyPress verfügt über ein sehr umfangreiches Wörterbuch des bekannten Langenscheidt-Verlages. Dieses kann entweder als

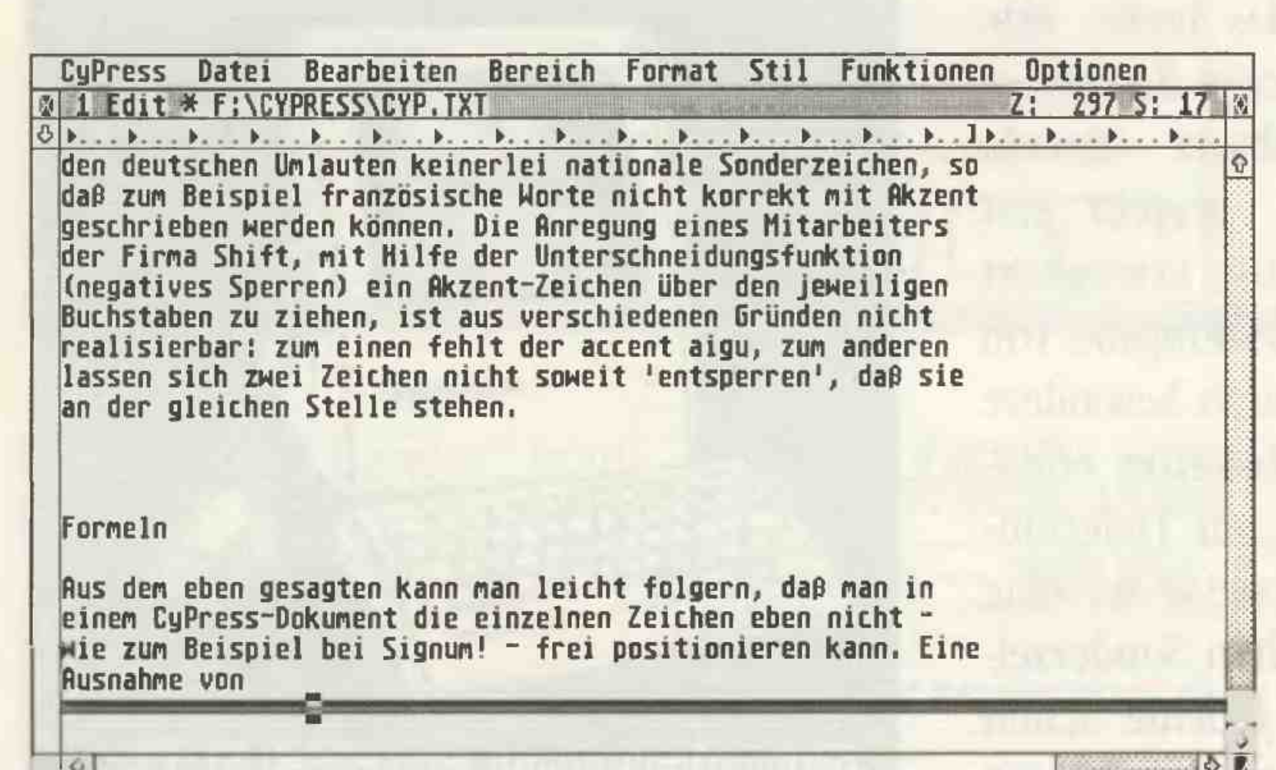


Abb. 6:
Wo Licht ist, ist auch Schatten. CyPress leistet sich (noch) den einen oder anderen harmlosen Fehler.

Online-Überprüfung während des Schreibens oder zur nachträglichen Kontrolle eines geschriebenen Textes benutzt werden. Es ist wirklich erstaunlich, wie viele Wörter der CyPress-Spellchecker kennt: Laut Handbuch werden aus rund 285.000 Einzelelementen bis zu drei Millionen Wörter gebildet. Dabei wird sogar in gewissen Grenzen zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. 'das buch' gibt eine Fehlermeldung, die auch gleich den Korrekturvorschlag 'Buch' anbieten. Um das Lexikon benutzen zu können, muß man – und dies ist die einzige Schattenseite – über mindestens zwei MByte Speicher und eine Festplatte verfügen.

Drucken

Der Sinn einer Textverarbeitung besteht wohl eindeutig darin, einen geschriebenen Text mit Hilfe eines Druckers zu Papier zu bringen. CyPress verfügt über eine Vielzahl von Treibern für die unterschiedlichsten Druckertypen. Spezielle Anpassungen können in gewissem Rahmen auch selbst vorgenommen werden, da für die verschiedenen Typen Parameterdateien in lesbarer Form existieren.

Leider ist kein spezieller Treiber für den sehr beliebten Tintenstrahl-Drucker HP-Deskjet vorhanden. Besitzer dieses Gerätes müssen sich bisher mit dem Treiber für den HP-Laserjet begnügen, der zwar funktioniert, doch aufgrund der fehlenden Datenkomprimierung sehr langsam ist und für eine DIN A4-Seite nicht nur im Grafikdruck mehrere Minuten benötigt. Daß es auch anders geht, zeigen Programme wie Tempus Word oder TeX. Die Firma Shift hat uns hier jedoch Besserung angekündigt. Über eine Datenbankschnittstelle (insbesondere zu 1st Address und 1st Base) können problemlos auch Serienbriefe geschrieben werden. Da CyPress nicht über einen eingebauten Druckerpuffer verfügt, ist der Rechner während des Druckens normalerweise blockiert. Es ist allerdings möglich, einen beliebigen Druckerspooler ins Betriebssystem einzubinden und CyPress zu veranlassen, die Daten mit Hilfe von BIOS-Funktionen auszugeben, anstatt direkt an die parallele oder serielle Schnittstelle zu gehen.

Handbuch

Das Handbuch wurde zwar nicht mit CyPress gedruckt (wohl aber geschrieben), doch das hat sich nur zum Vorteil des Lesers ausgewirkt, denn der professionelle Fotosatz und der nahezu fehlerfreie Inhalt machen es zu einer sehr angenehmen Lektüre – was man bekanntlich nicht von allen Produkten behaupten kann.

Sauber entwanzt

Zum Test lag uns die Version 1.00 vor. Es war natürlich nicht zu erwarten, daß diese allererste Fassung schon komplett fehlerfrei sein würde, und sie war es denn auch nicht. Größere und schwerwiegende Fehler, die zum Absturz führten, traten jedoch so gut wie nie auf. Es lohnt sich nicht, hier einzelne Bugs aufzuführen, da diese wohl bei Drucklegung dieses Artikels bereits beseitigt sein werden.

Und was geht nicht?

CyPress unterstützt keinen Mehrspaltensatz – das ist jedoch wenig dramatisch. Auch ist – und das schmerzt mehr – das automatische Anlegen von Inhaltsverzeichnissen sowie das Markieren und Extrahieren von Stichwörtern für einen Index nicht möglich.

Zum Schluß

Es ist nicht möglich, auch nur annähernd alle Details dieses wirklich gut konzipierten und implementierten Programms im Rahmen selbst eines so ausführlichen Tests vorzustellen. Bei der Arbeit mit CyPress finden sich immer wieder nette kleine Details, die man bei anderen Programmen vermißt. Der Preis von DM 298,- erscheint gemessen am Leistungsumfang recht preiswert. ost/cs

CyPress 1.0

Datenblatt

- Vertrieb: SHIFT Computer und Werbung GmbH, Unterer Lautrupweg, Flensburg Tel. 0461/22828
- Preis: DM 298,-

Bewertung

+ Großer Leistungsumfang
+ Sehr gute Benutzeroberfläche
+ Günstiger Preis
+ Exzellentes Handbuch
+ Signum!-Schriften verwendbar
+ Großbildschirmfähig

– Kleinere Fehler beim Bildaufbau

1st Base

Das Ende einer unendlichen Geschichte ?

Lange wurde der Nachfolger des bekannten Programmes 1st Address erwartet. Nun scheint es, als stünde die Veröffentlichung von 1st Base vor der Tür. Die Redaktion des Atari Journal konnte schon jetzt einen Blick auf dieses vielversprechende Programm werfen.

1st Address ist eine Datenbank, wie sie vielseitiger und schneller kaum sein könnte. Die Geschwindigkeit und Flexibilität dieses Programms macht den Begriff Datenbank jedoch eher zur Untertreibung. Als nun der Programmierer Oliver Victor vor rund zwei Jahren einen Nachfolger seines Paradeprogrammes ankündigte, war die Vorfreude auf 1st Base zunächst sehr groß. Zur CeBIT 1990 sollte die Beta-Version vorführbereit sein. Was folgte, war jedoch eine lange Reihe von Verzögerungen; die Verschiebungen des Vorstellungstermins erfolgten in immer größeren Abständen.

Im Herbst letzten Jahres ließen die in wieder kürzeren Abständen erfolgten Ankündigungen erneut Hoffnung aufkommen. So wurden die erwartungsvollen Kunden auch schon angeschrieben mit der Information, daß 1st Base so gut wie fertig sei und sich durch die laufende Testphase nur noch den letzten Schliff holen sollte. Die Betatester warteten indessen nach wie vor auf Post aus Lauenburg. Viele Monate, nachdem angeblich die Auslieferung des fertigen Programms kurz bevorstand, hatten sie noch nicht einmal eine Vorabversion zu sehen bekommen.

Oliver Victor, den ich selbst früher wiederholt als Musterbeispiel für schnellen und zuverlässigen Kundendienst kennengelernt hatte, war plötzlich kaum noch zu erreichen. Wochenlang bekam man nur noch den Anrufbeantworter zu hören, der allerdings vor Optimismus über die 'Auslieferung in den nächsten Tagen' kaum noch zu überbieten war.

In unserer Redaktion machte sich indessen zunehmende Verärgerung breit. In diesem Fall waren es nur die Vorschuß-Lorbeeren des wirklich ausgezeichneten Vorgängers 1st Address, die uns die Hoffnung nicht aufgeben ließen. Nun hat jedoch das Warten ein (vorläufiges) Ende, denn Anfang Juli traf endlich die langersehnte Diskette mit einer Vorabversion von 1st Base ein.

Anstelle eines Bedienungshandbuchs lag ihr ein DIN-A4-Blatt bei mit einer Kurzbeschreibung und einigen ergänzenden Hinweisen, auf welche der angekündigten Funktionen bei der Vorabversion noch verzichtet werden müsse. Im übrigen sei alles ohne Vorkenntnisse leicht überschaubar und intuitiv zu bedienen. Nun, ich wollte mich überraschen lassen – und das wurde ich dann auch!

Die Vorabversion

Auf der Diskette befand sich zunächst die Programmdatei von 1st Base, die nach Umbenennen in 1ST_BASE.ACC auch als Accessory benutzt werden kann. Außerdem sind drei Beispieldateien mit der Extension 1BF vorhanden: ADRESSEN.1BF, ARTIKEL.1BF und AUFTRÄGE.1BF. Die letzte Datei nennt sich DEMO.1B und wird nach dem Starten von 1st Base in der File-Selector-Box angeboten. Sie verknüpft die drei zuvor genannten Datenbanken miteinander.

Die Adressensammlung enthält 105 Datensätze, die zumindest auf den ersten Blick genauso aufgebaut sind wie die Beispieladressen von 1st Address. Optisch recht ansprechend aufgemacht meldet sich das Fenster mit den Adreßdaten neben den drei Ablagekästen für die (in diesem Falle) drei zusammengehörigen Datenbanken. Dazu gehört noch ein Klemmbrett sowie der obligatorische Abfalleimer. Pfiffig gemacht sind die zunächst leeren Ablagekästen beim Programmstart, die sich beim Einladen der Datenbanken mit Papier füllen.

Darunter steht die Leiste mit der Funktionstastenbelegung. Die Aufmachung gleicht dem normalen Desktop, nur sind die genannten Icons nicht verschiebbar. Wenn man eine der drei Datenbanken öffnet, so verwendet das dazugehörige Fenster genau den verbleibenden Raum, ohne die Ablagekästen oder die Leiste mit der Funktionstastenbelegung zu verdecken.

Da alles so vertraut aussah, experimentierte ich ein wenig mit den Beispieladressen und fühlte mich auch – wie angekündigt – recht schnell zu Hause. Funktionen von 1st Address, die der Benutzer meist erst nach intensivem Handbuch-Studium entdeckte, sind in der neuen Version sehr viel anschaulicher. So kann man in 1st Address eine Auswahl von Datensätzen selektieren und durch Anklicken von F6 aus dem Window entfernen. Tut man das gleiche mit gedrückter Alternate-Taste, so bleiben die selektierten Datensätze stehen und die nicht-invertierten Daten werden ausgeblendet. In 1st Base ist diese Funktion in die Menüleiste aufgenommen worden. Unter 'Bearbeiten / Ausblenden' taucht wieder ein Untermenü auf: 'nur invertierte / nur normale / gesamte Tabelle'.

Mehr Menüs

Im neuen 1st Base ist durch die GEM-Bedienung und Pull-Down-Menüs einiges anschaulicher geworden. Oliver Victor hat alle Register der Menüleisten-Programmierung gezogen und Menüs auch in seinen Windows untergebracht. Beim Anwählen bestimmter Menüpunkte klappen auch innerhalb der Windows seitlich neben der heruntergeklappten Menüauswahl noch

Untermenüs heraus. Auf diese Weise wird ein sehr übersichtliches Hauptmenü erreicht.

Auch bei 1st Address konnte man schon die Größe des Eingabe-Puffers (der neu eingegebene Daten bis zum Speichern aufnimmt) verändern. Dazu mußte man das unter 'Parameter' versteckte Menü editieren, worauf der geänderte Wert direkt in der ACC-Datei geändert wurde. Auch dies ist durch die Menütechnik anschaulicher geworden. Da 1st Base wahlweise als ACC- oder als PRG-Version läuft, kann man die Eingabepuffer-Größe für beide Versionen getrennt einstellen und sichern.

Der Eingabepuffer ist – um dieses Besonderheit von 1st Address und 1st Base nochmals aufzugreifen – der Speicherplatz, der für die Aufnahme neuer Daten reserviert ist. Hier ist ein Kompromiß mit dem vorhandenen Arbeitsspeicher zu treffen, da dieser reservierte Platz anderen Programmen vorenthalten wird. Dabei gehen die PRG- und die ACC-Version unterschiedliche Wege: Das Accessory muß sich den nötigen Pufferbereich an Land ziehen und vor dem Zugriff anderer Programme schützen. Sollen viele Datensätze nacheinander eingetippt oder per Import-Funktion größere Datenmengen auf einmal eingelesen werden, wird es jedoch schnell zu eng im Eingabepuffer.

Die Speicherbelegungs-Taktik

Das Programm dagegen nimmt sich, wenn es aufgerufen wird, allen Platz, den andere im Speicher befindliche Programme ihm übriglassen und arbeitet nach Herzenslust damit. Hier muß man ihm etwas auf die Finger klopfen, damit es weiteren Programmen noch etwas übrig läßt. So kann z.B. während der Laufzeit des Programms eine externe File-Selector-Box benötigt werden. Wenn diese nicht noch ein wenig Speicherplatz vorfindet, um sich darin zu entfalten, sind unschöne Effekte zu erwarten. Aus diesem Grund läßt sich 1st Base konfigurieren, daß es einen beliebig großen Speicherblock auf jeden Fall auch beim Start als Programm unangetastet läßt.

Neu und recht praktisch ist unter 'Extra' der Menüpunkt 'Datenabgleich...': Mir ist es selbst oft genug passiert, daß ich Datensätze im Laufe der Zeit doppelt aufnahm. Wenn ich nun 'Datenabgleich...' verwende, erscheinen zwei Kästchen. Das linke enthält alle Datenfeldbezeichnungen mei-

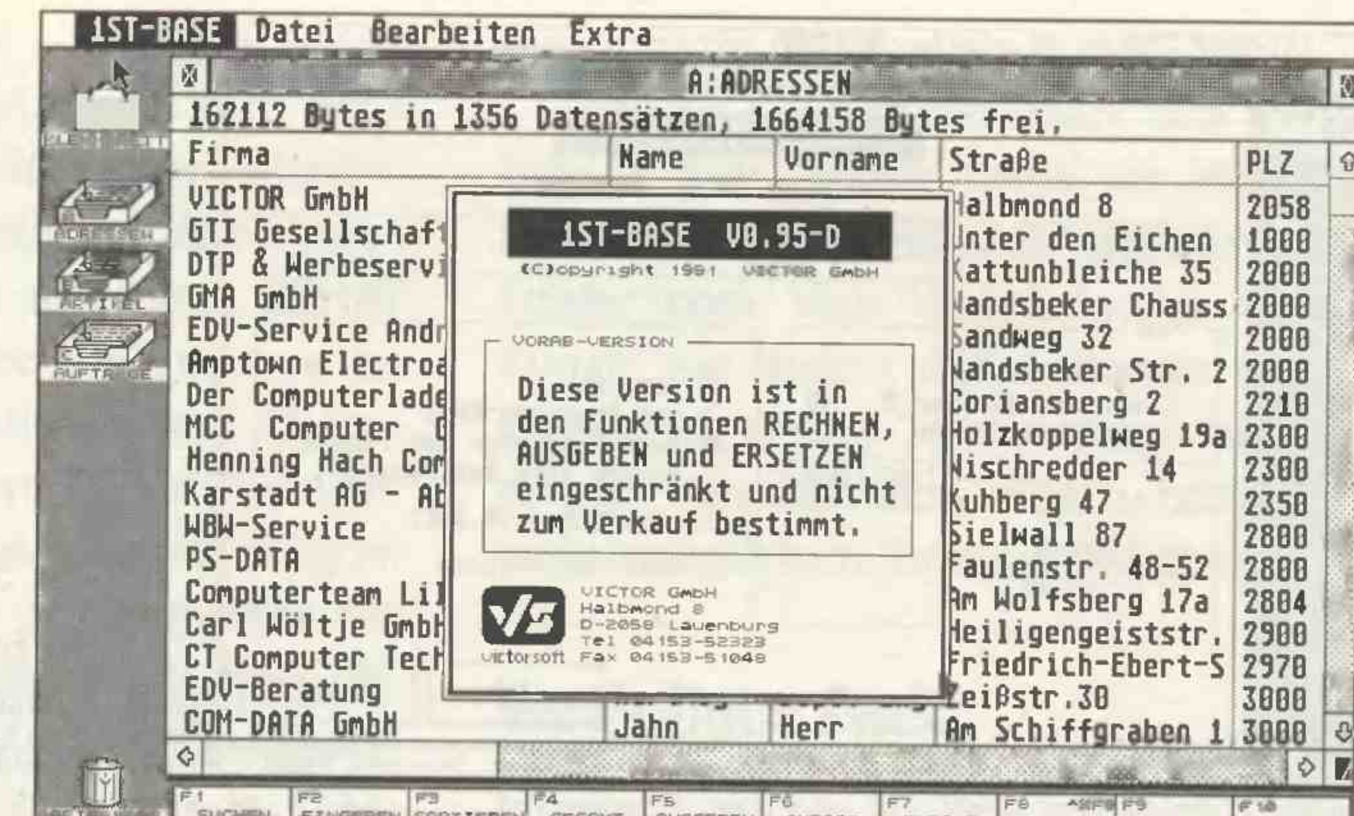


Abb. 1:
Wie man sieht, war unsere Test-Version noch nicht für den Verkauf bestimmt.

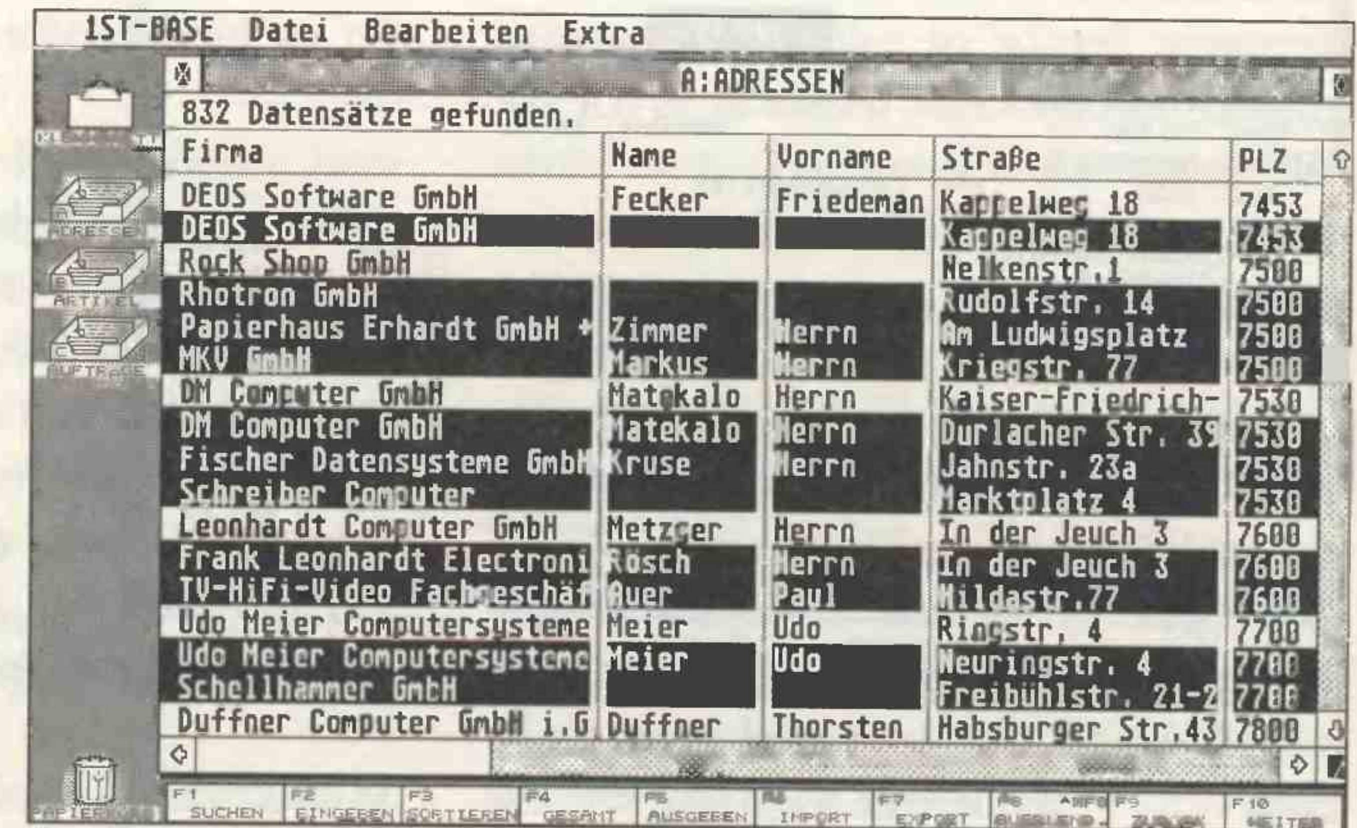


Abb. 2:
Nach dem Datenabgleich. Es wurde die PLZ als Vergleichskriterium herangezogen.

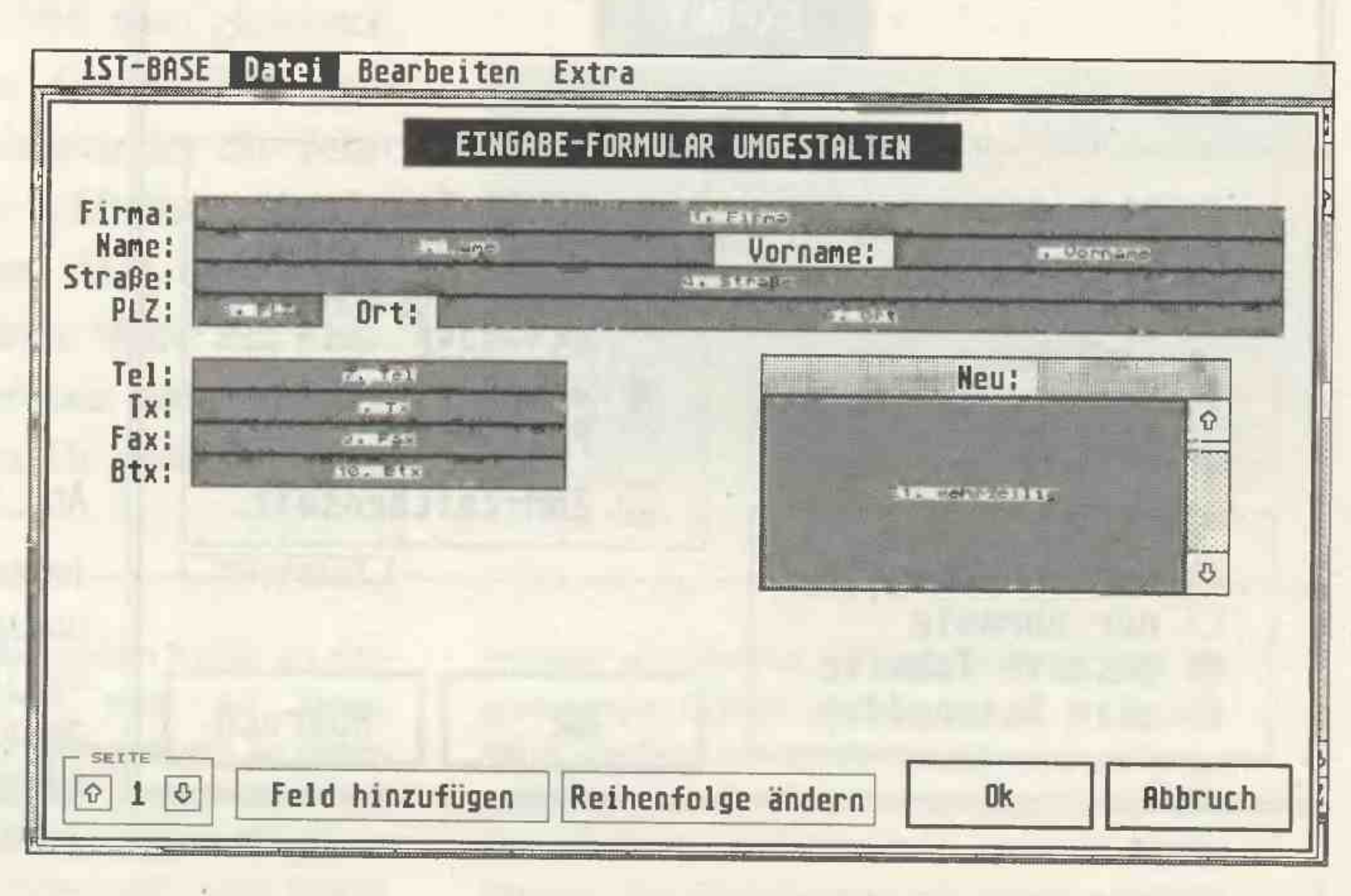


Abb. 3:
Hier das Eingabe-Formular im Masken-Editor von 1st Base

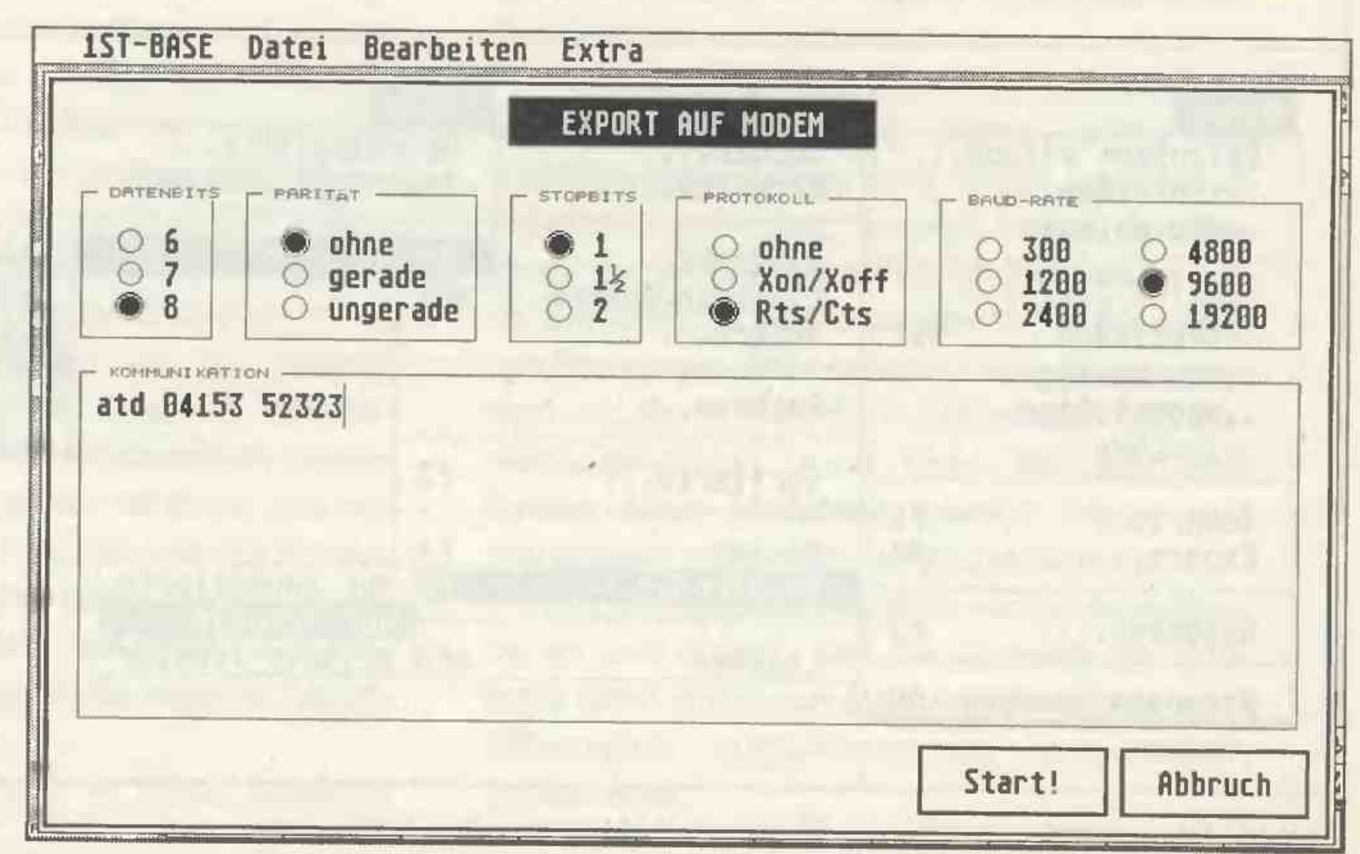


Abb. 4:
Mit dem eingebauten Terminal-Modul lassen sich Datenbanken an andere übermitteln.

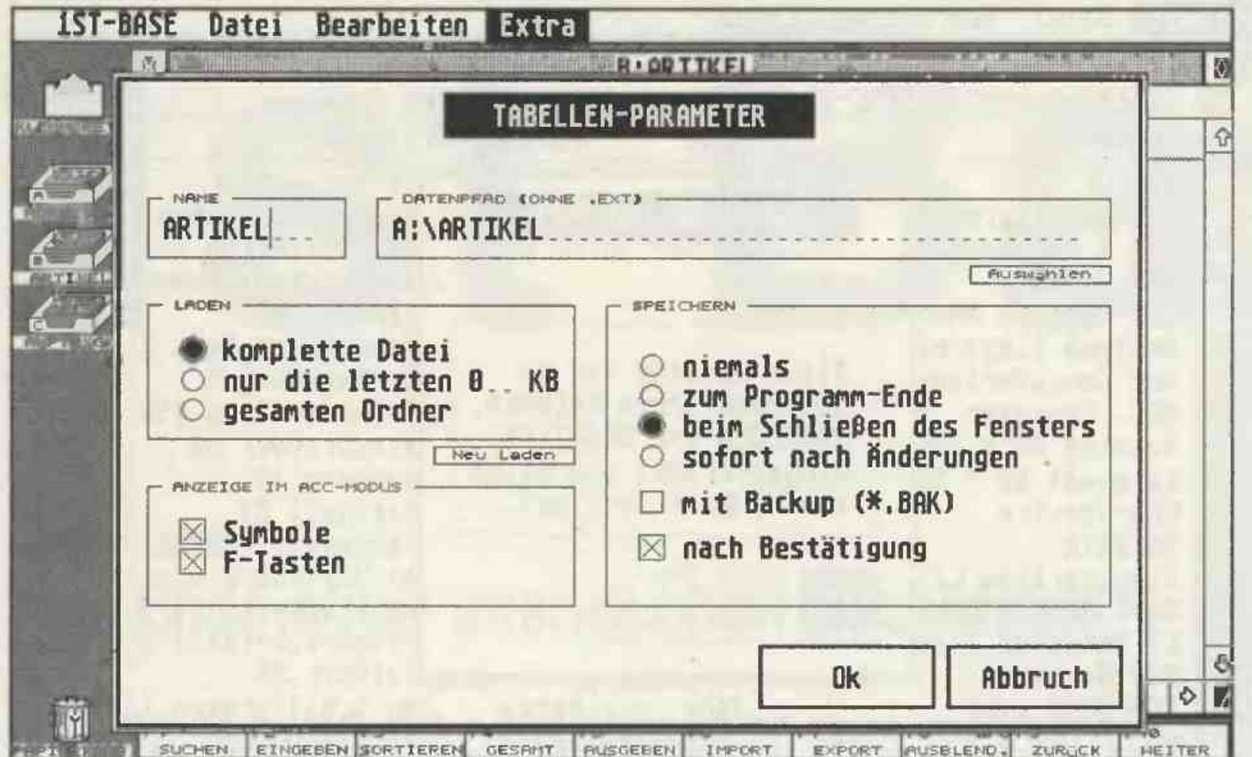


Abb. 5:
Die Tabellen-Parameter sind übersichtlich in einer Dialogbox untergebracht.

Abb. 6:
Ändern von Stammdaten in 1st Base

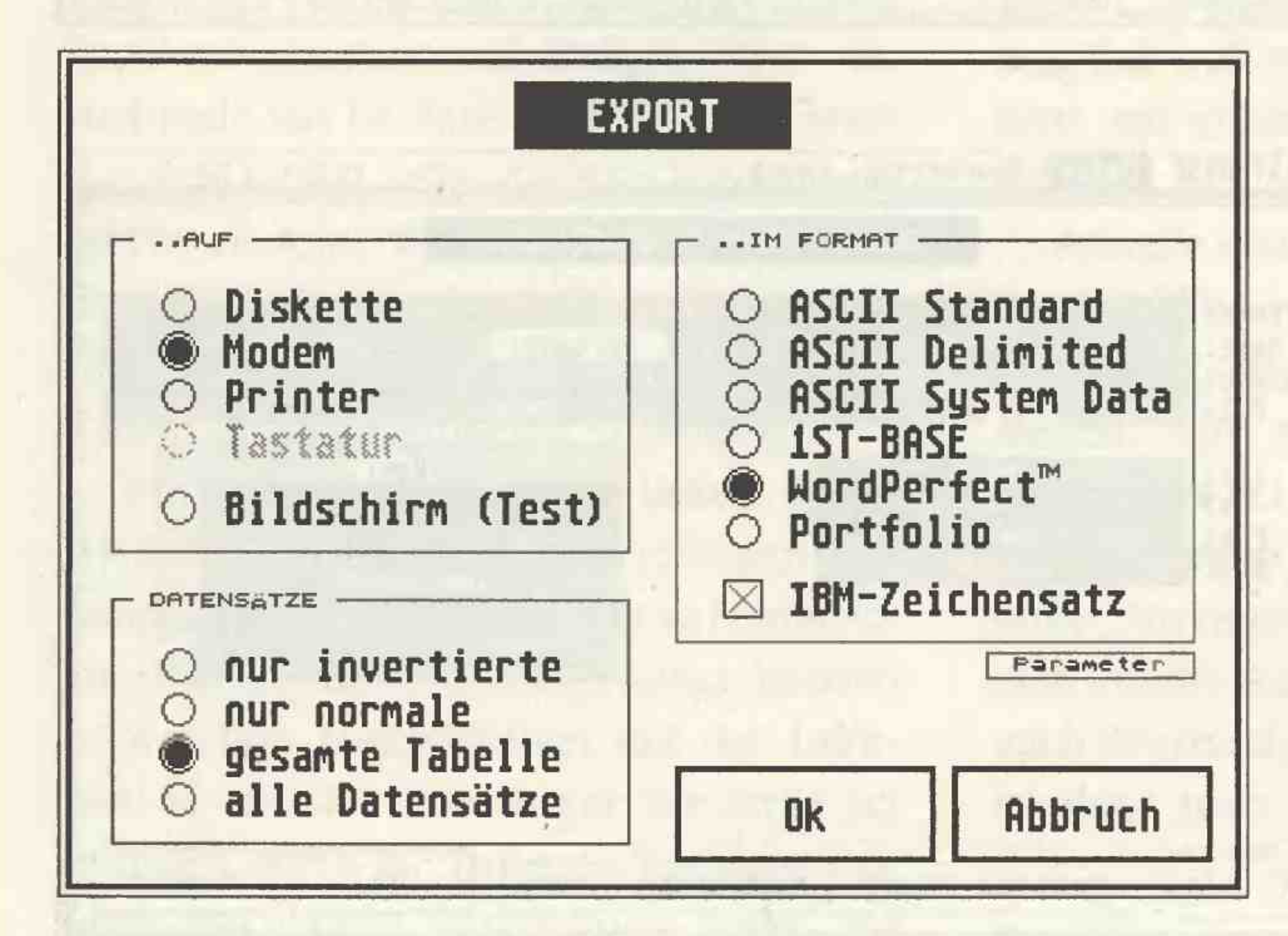


Abb. 7:
1st Base wartet mit einer umfangreichen Exportfunktion auf. Die Dateien lassen sich in die unterschiedlichsten Formate bringen.

Abb. 8: Übersichtlich gestaltete Menüs mit Untermenütechnik

ner Datensammlung. Von dort kann man bestimmte Feldnamen anklicken, die daraufhin in der rechten Box auftauchen. Als Beispiel bestens geeignet, aber etwas unsinnig in der praktischen Anwendung ist die Angabe des Datenfeldes für die Postleitzahlen.

1st Base sucht nun alle Postleitzahl-Felder zusammen, deren Inhalt mindestens zweimal vorkommt und schreibt sie übersichtlich untereinander. In unserem (unsinnigen) Beispiel mit dem Feld 'PLZ' tauchen nun alle Datensätze in der Reihenfolge der Postleitzahlen sortiert auf. Der erste jeweils gefundene Datensatz ist hell dargestellt. Alle zusätzlichen Vorkommen des gleichen Feldinhalts erscheinen invertiert darunter. Verwendet man nun das geeignete Datenfeld für die Abgleich-Funktion, kann man sehr schnell Doppel-Eingaben lokalisieren.

Transfer

Nach etwas Mühe war es mir gelungen, meine rund 1200 Adressen umfassende Adreßdatenbank von 1st Address nach 1st Base zu importieren. Bei der Arbeit mit diesem Datenbestand konnte ich (ohne Stoppuhr) keinen Unterschied zum Vorgänger 1st Address feststellen. Die Such- und Sortierzeiten sind atemberaubend schnell. Dies ist um so bemerkenswerter, als beim neuen 1st Base im Gegensatz zu seinem Vorgänger nach bis zu drei Kriterien auf einmal sortiert werden kann.

Hatte man bei 1st Address nach einem Datenfeld sortieren lassen, so standen gleichnamige Felder zwar untereinander, jedoch nur in der Reihenfolge ihres Auftretens in der Gesamtdatei. Nun kann man innerhalb der gleichnamigen Datenfelder nach einem weiteren Kriterium sowie einem 'Unter'-Kriterium (ich finde das Wort auch scheußlich) sortieren.

Durch Zufall stieß ich auf einige Datenfelder, die zweifelsfrei vorhanden waren, die jedoch bei der Suchfunktion mit der Alertbox 'Nicht gefunden !' gemeldet wurden. Sucht man z.B. nach 'WBW-', so wird sofort eine Fa. WBW-Service gefunden. Sucht man jedoch nur nach den ersten drei Zeichen 'WBW', die ja erst recht gefunden werden müßten, streikt die Suchroutine. Hier liegt sicher ein Bug in der Suchroutine der Vorabversion vor, was Oliver Victor auf Nachfrage bestätigte.

Nachdem ich abwechselnd mit der PRG- und der ACC-Version spielte, passierte es

mir wiederholt, daß der Rechner meldete: 'Für diese Anwendung steht nicht genug Speicherplatz zur Verfügung!'. Da die verwendeten Rechner 3 bzw. 4 MByte RAM haben und keinerlei andere Programme sich Speicher einverleibt haben konnten, vermute ich noch ein paar Probleme mit der Speicherverwaltung.

Import-Beschränkungen

Anfangs bin ich fast verzweifelt bei dem Versuch, bei den Programm-Parametern den nötigen Eingabepuffer für den Import meiner eigenen Datensammlung aus 1st Address zu schaffen. Ich hatte immer wieder die voreingestellten 30 KByte der PRG-Version bzw. 10 KByte der ACC-Version vergrößert und nach dem darauffolgenden Hinweis 'Neuer Wert wird erst beim nächsten Programmstart wirksam' artig neu gebootet. Bei nachfolgenden Importversuchen kam es dann – ganz offensichtlich wegen Speichermangels – zu Abstürzen.

Des Rätsels Lösung lag in dem unauffälligen letzten Punkt des Sub-Menüs zum Menüpunkt Extra / Parameter: Nachdem man unter 'PRG-Modus' die Voreinstellung verändert hat, muß man zusätzlich noch den Menüpunkt '..speichern' anklicken. Danach funktionierte der Import bestens. Mein Fehler beruhte vermutlich auf der alten Gewohnheit der Arbeit mit 1st Address, wo die Änderung direkt in den ACC-Programmcode geschrieben wird und sich natürlich erst nach erneutem Booten auswirken kann. Hat man nun nach einer Änderung den Punkt 'Speichern' aufgerufen, so werden beim Verlassen des Programms die neuen Parameter automatisch in die 1BF-Datei gesichert und stehen damit beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung.

Oliver Victor weist allerdings ausdrücklich darauf hin, daß beim Import der Daten diese dem neuen Speicherformat von 1st Base angepaßt werden, das anschließend von 1st Address nicht mehr verstanden wird. Man soll deshalb unbedingt nur mit einer Kopie der eigenen Daten arbeiten.

Der Import gelang mir übrigens nur, weil die Beispieldatei den gleichen Aufbau von 20 Datenfeldern enthielt wie meine 1st Address-Datei. Ohne das 1st Base-Handbuch schaffte ich es nicht, eine eigene Maske für 1st Base zu erzeugen. Sobald ich unter 'Datei / Tabelle neu anlegen' mehr als 14 Felder anlegen wollte, kam die Meldung 'Nicht genug Speicher' – dies wie gesagt bei 3 bzw. 4 MByte RAM und auch nach dem geglückten Vergrößern des Eingabepuffers. Von dem Erreichen dieser programminternen Grenze abgesehen, soll mit Erscheinen von 1st Base auch die von 1st Address bekannte Limitierung auf 20 Sortier- und Suchfelder pro Datensatz aufgehoben sein. Das Problem läßt sich übrigens umgehen, wenn man sich zunächst mit den vierzehn Feldern innerhalb eines Datensatzes zufrieden gibt und diese Einstellung speichert. Es bleibt Ihnen ja unbenommen, die Funktion 'DATEI / ..umgestalten...' erneut aufzurufen und die noch benötigten weiteren Feldbezeichner zu ergänzen.

Nach dem Öffnen der Dialogbox zum Umgestalten des Eingabe-Formulars kann man die einzelnen Felder durch (allerdings sehr flinken) Doppelklick selektieren. Daraufhin erscheint die Box 'Feldmerkmale ändern'. Hier stellt man die Feldbezeichnung und den Feldtyp ein, ebenso eine eventuelle Vorbelegung des Feldes in der Maske sowie das Anzeigeformat und eventuelle Verknüpfungen.

Zurückgekehrt in die Maskengestaltung kann man die Felder bei gedrückter linker Maustaste verschieben. Hält man gleichzeitig die Alternate- oder Control-Taste gedrückt, lassen sich nacheinander die Feldbreite und auch (!) die Feldhöhe, also die Zeilenanzahl, verändern. Das Generieren einer Maske wird auf diese Weise um Klassen einfacher, als das früher nötige Editieren einer ASCII-Datei nach dem Try-and-error-Prinzip mittels eines Text-Editors.

Für DFÜ-Interessierte findet sich unter 'Import' bzw. 'Export' neben der Möglichkeit zum Exportieren auf Diskette oder Printer noch eine Modem-Routine. Nach Anwahl von Modem als Schnittstelle taucht ein eigenes kleines Terminalprogramm auf mit der Auswahl aller nötigen Parameter und einem kleinen Terminal-Bildschirm.

Vorläufiges Fazit

Insgesamt machte 1st Base auf mich einen sehr vielversprechenden Eindruck. Wenn Oliver Victor weitere, durch die Betatester aufgestöberte Fehler so schnell ausmerzt, wie ich es in diesen Tagen erleben konnte, dürfte es in jetzt endlich absehbarer Zeit einen wirklich würdigen Nachfolger für 1st Address geben.

Überhaupt hat es sich gut bewährt, während der Entstehung dieses Berichtes mit dem Autor Kontakt zu halten. Dieser konnte so unmittelbar auf die Fehlermeldungen eingehen, und die in diesem Bericht beschriebenen Bugs dürften zum Zeitpunkt Ihrer Lektüre dieses Artikels bereits der Vergangenheit angehören. go/cs

1st Base

Datenblatt

- Vertrieb: Victor GmbH, Halbmond 8, 2058 Lauenburg, Tel. (04153) 5 23 23
- Preis: DM 248,-

Anläßlich meiner einleitenden Kritik an der Entstehungs-Geschichte von 1st Base nutzte Herr Victor die Gelegenheit zu einer aktuellen Stellungnahme zum Stand der Dinge. Die folgende Erklärung ist Originalton aus dem Hause Victor mit dem Stand vom 28. Juli 1991:

"Es hat zugegebenermaßen eine kleine Panne gegeben, die in der Software-Entwicklung nichts ungewöhnliches ist: Ende Mai, kurz nach Aussenden der ersten Auftragsbestätigungen (in denen wir noch die 20. Kalenderwoche als Liefertermin genannt hatten) wurde es nötig, das interne Datenformat zu verändern, um ein Problem bei der Bildung von Relationen zu lösen. Anstelle des ursprünglich zu 1st Address kompatiblen Datenformates ist nun ein eigenes 1st Base internes Format getreten. Dies hatte für uns die Konsequenz, daß viele bereits fertiggestellte Routinen wesentlich verändert und erneut ausgetestet werden mußten, daher die zeitliche Verzögerung.

Für unsere Anwender ist diese Tatsache weniger von Belang, Gesamtkonzept und angekündigte Details bleiben davon unberührt. Allen, die trotz langer Wartezeit bei der Stange geblieben sind, möchten wir jedoch für ihre Geduld danken. Wir werden uns nach Fertigstellung des Programmes mit einem exzellenten Service und bevorzugter Behandlung der Erstbesteller revanchieren.

Auch andere Programme wie beispielsweise Tempus Word, die einen hohen Assembler-Anteil haben oder sogar komplett in Assembler entwickelt wurden, hatten das Problem der langen Entwicklungszeit, deren Ende oftmals von den Entwicklern falsch eingeschätzt wurde. Aber gerade diese Programme sind es, die in Punkto Funktionalität und Bedienungskomfort auch über die Atari-Welt hinaus neue Maßstäbe gesetzt haben und mittlerweile nicht mehr wegzudenken sind.

Als Verkaufsstart streben wir die Atari-Messe an und hoffen, daß die Qualität der Software dann alle durch die lange Wartezeit möglicherweise aufgekommenen Unmutsfalten glätten wird."

FibuMAN 4.0

'Des Steuerpflichtigen Leid ist des Finanzbeamten Freud' – so könnte man die Beziehung von Firmen und Freiberuflern zum Thema Buchhaltung beschreiben. Erleichterung – leider auch in finanzieller Hinsicht – brachte bisher nur ein Steuerberater.

Allerdings besitzt der geneigte Leser dieser Zeitschrift schließlich einen Computer und damit auch eine 'Rechenmaschine'. Was liegt also näher, als dem geliebten Computer die Zahlen anzuvertrauen und ihn zugleich auch die Auswertung dieser Zahlen übernehmen zu lassen. Dadurch läßt sich eine Menge Geld sparen und – wenn man sich mit Buchhaltung ein wenig auskennt oder das entsprechende Personal dafür besitzt – auch viel Zeit. Auf die richtige Software kommt es dabei jedoch besonders an.

In Frage kommen hier eigentlich nur spezielle Buchhaltungsprogramme, die mehr oder weniger sämtliche Aufgaben der DATEV oder – in eingeschränktem Maße – des Steuerberaters übernehmen können. In dieser und den kommenden Ausgaben sollen daher einige Buchhaltungssysteme für den Atari ST vorgestellt werden. Diesmal soll das Programm FibuMAN der Firma Novoplan zeigen, was es kann.

Bei FibuMAN handelt es sich um eine Datenbank-Applikation auf der Grundlage des Programmsystems dbMan, das auf verschiedenen Rechnerplattformen verfügbar ist. Wer dbMan kennt, wird wissen, daß Datenbanken auf dieser Basis zwar sehr leistungsstark sind, im Design jedoch der Zeit etwas nachhinken. Andere, teilweise jedoch weniger leistungsstarke Buchhaltungsprogramme beweisen dem Macintosh-verwöhnten Enthusiasten, daß beim 'Computern' auch mit den Augen gegessen wird. Wem dies jedoch nichts ausmacht, der kann mit FibuMAN fast alles anstellen, für was eine gute Buchhaltung herhalten muß.

Versionsvielfalt

FibuMAN bietet sich mit einer Diskette und dickem DIN A5 Ordner im ebenso dicken Schuber in verschiedenen Versionen an, die da wären: Demo, 1st, e, f und m. FibuMAN Demo ist die eingeschränkt nutzbare, aber mit Handbuch ausgelieferte Demo-Version für FibuMAN, 1st FibuMAN heißt die Einsteigerversion, die auf Grund der eingeschränkten Auswertungsmöglichkeiten nur die im Minibetrieb oder für die Haushaltskasse notwendige Unterstützung bietet. FibuMAN e ist die geeignete Version für Selbständige und Freiberufler, die mit einer Einnahme-Überschuß-Rechnung ihre Gewerbezahlen dem Finanzamt präsentieren. FibuMAN f bietet sich an für bilanzpflichtige Firmen und Kapitalgesellschaften, die nach dem Bilanzrichtliniengesetz Bücher führen müssen, und FibuMAN m bietet schließlich alles für jeden und ist aufgrund der Mandantenfähigkeit auch für Steuerberater geeignet. Außerdem beinhaltet die m-Version auch das Modul der betriebswirtschaftlichen Auswertung (BWA), das für die anderen Versionen zusätzlich erworben werden muß.

In der Reihenfolge der Auflistung staffeln sich schließlich auch die Preise zwischen DM 65,- und DM 998,-. Vorteil aller Versionen ist übrigens auch die Tatsache, daß diese untereinander vollständig bedienungs- und datenkompatibel sind. So kann der Anwender der 1st-FibuMAN-Version seine Daten ohne Konvertierung seinem mit FibuMAN m arbeitenden Steuerberater zur Verfügung stellen. Schließlich bietet Novoplan seinen Kunden auch die Möglichkeit, unter Anrechnung des vollen Kaufpreises und Rückgabe der kleineren Version zur höheren Version aufzusteigen.

FibuMAN läuft auf allen Computern der Atari ST/STE/TT-Serie, welche mindestens über 1 MByte Speicher verfügen. Allerdings besteht die Einschränkung, daß FibuMAN nicht großbildschirmfähig ist und auf dem STE nur mit den neuen Festplattentreibern läuft. Damit läßt sich jedoch leben.

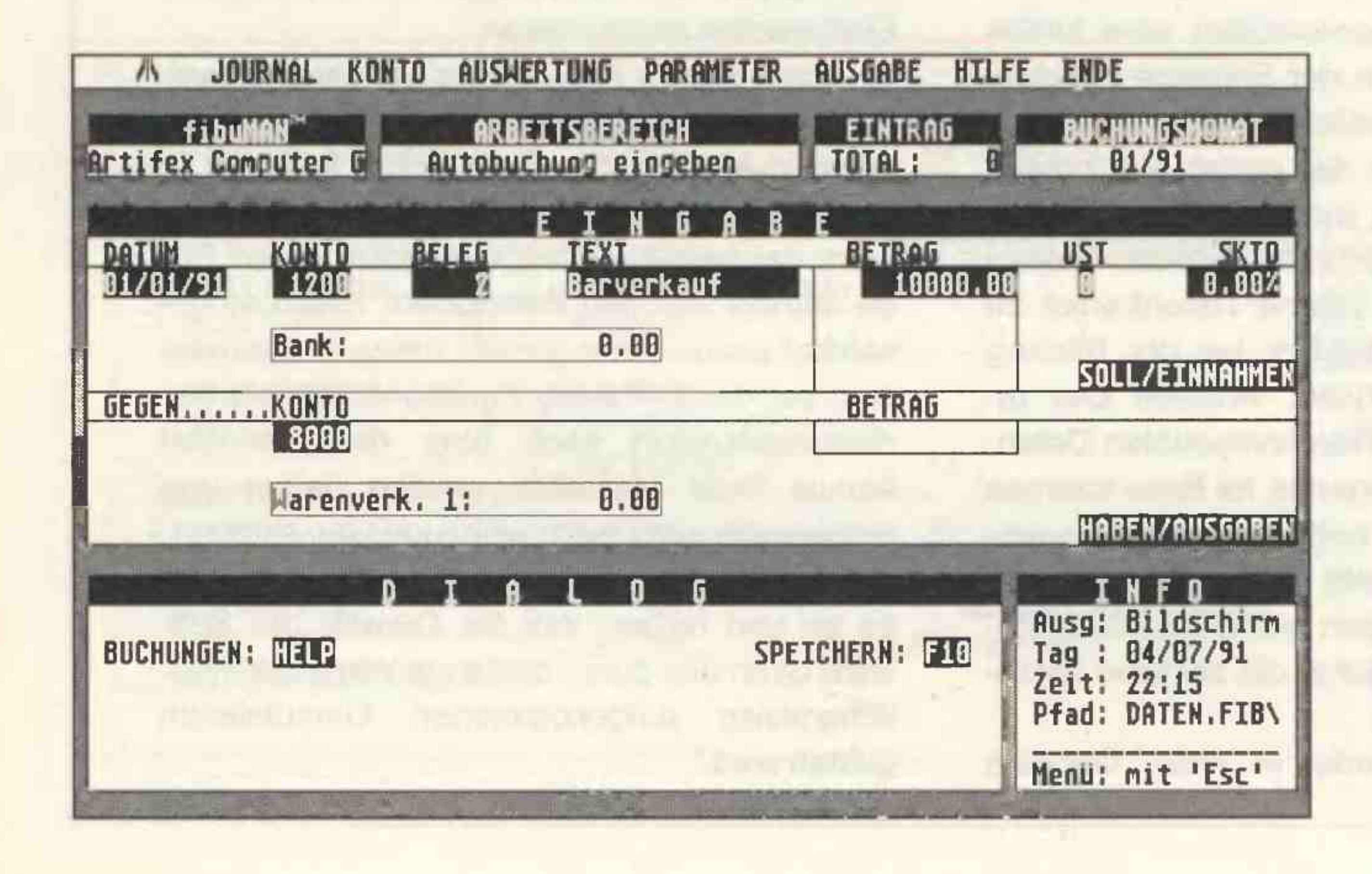


Abb. 1: In einer übersichtlichen Maske lassen sich die Buchungen eingeben.

Kontenrahmen und Kontenplan

FibuMAN erlaubt die freie Bestimmung der Kontenrahmen, so daß einer individuellen Anpassung oder der Übernahme eines bestehenden Kontenrahmens nichts im Wege steht. Das Programm wird jedoch schon mit einem vorgefertigten Kontenrahmen nach DATEV ausgeliefert – der in der Buchhaltung Unerfahrene wird daher nicht allein gelassen; gleiches gilt auch für den Kontenplan. Anwenderfreundlich ist hier auch die Tatsache, daß die einzelnen Konten mit Automatiktexten belegt werden können – dadurch bleibt dem Anwender

beim Erfassen der Buchungen viel unnötige Tipparbeit erspart.

Wichtigster Bereich einer Finanzbuchhaltung ist selbstverständlich die Buchungsmaske, da dieser Bereich zwangsläufig am häufigsten benutzt wird. Hier fällt sehr positiv auf, daß die angesprochenen Konten ihren Saldenbestand permanent ausweisen. Der Anwender sieht dadurch beipielsweise sofort, ob das angesprochene Bankkonto dringend einer Aufstockung bedarf, um unnötige Überziehungszinsen zu sparen. Weiterhin läßt sich in der Eingabemaske der Kontenplan mit F2 aufrufen, das gewünschte Konto nach Markierung wird direkt in die Eingabemaske übernommen. Im übrigen kann auch mit der Taste F6 die Konteninfo aufgerufen werden; hier werden dann die Kontobezeichnung, die letzte Buchung, das Monats- und Jahressaldo und der Soll- und Habensatz angezeigt.

Auch das Ausbuchen von Debitoren- und Kreditorenkonten unterstützt FibuMAN einfach, indem nach Anwahl der F4-Taste in die Debitoren-/Kreditorenkonten gesprungen und dort die benötigte Buchung markiert und übernommen werden kann. Gleichzeitig versieht FibuMAN den Buchungstext mit dem Vermerk 'AUB' (Ausbuchung). FibuMAN berechnet auch die Mehrwertsteuer von Brutto- und Nettobeträgen, wobei zur Kennzeichnung von letzteren der zu buchende Betrag mit einem Minuszeichen eingeben wird. Dies ist eine sehr praktische Hilfe. Im übrigen läßt sich auch der Prozentbetrag der Skontierung eingeben, und FibuMAN berechnet den Endbetrag. Schließlich bietet FibuMAN auch eine Automatikbuchung an, mit deren Hilfe monatlich immer wiederkehrende Buchungen mit den gleichen Daten (z.B. Miete) automatisch eingebucht werden.

Ordentliches Storno

Nobody is perfect. Aus diesem Grund ist eine Stornierung eingegebener Buchungen manchmal unvermeidbar. Die Herren vom Finanzamt können aber – vorsichtig formuliert – sehr böse werden, wenn sie feststellen, daß eingegebene Buchungen einfach gelöscht und neu geschrieben werden. Dadurch wären Manipulationen Tür und Tor geöffnet. FibuMAN erlaubt daher das Stornieren bereits eingegebener Buchungen. Dies bedeutet, daß eine Buchung mit deren Stornierung im Buchungsjournal

```
---< Neue Seite [Control] und: rechts[->]  links[<-]  hoch[U]  runter[D] >---
AB KTO VORSCHLAG     BEISPIEL

     0 I.V-Güter AN  Konzessionen,gewerbl.Schutzrechte, Lizenzen, Firmenwert
    50 Grundstücke   unbebaut oder bebaut (mit Wohn/Geschäftsgebäuden etc.)
   100 Gebäude       Fabrik/Bürogebäude, Garagen, Außen-, Heizungsanlagen
   200 Maschinen     Maschinelle Anlagen, maschinengebundene Werkzeuge
   300 Kraftfahrz.   LKW, PKW, Anhänger, sonstige Transportmittel
   400 Gesch.Ausst.  Geschäftseinrichtungen, Werkzeuge, sonstiges Inventar
   500 Finanzanl.AN  Beteiligungen, Ausleihungen, Wertpapiere Anlagevermögen
   600 Langfr.Ford.  Hypotheken, Grundschulden, Darlehen, Kautionen
   700 Langfr.Verb.  Hypotheken, Grundschulden, Darlehen, Kautionen
   800 Kapital       Fest-, Variables-, Kommandit-, Stamm-, Grund- Kapital
   801 Ausst.Einlag  a.E.auf gez. Kapital bei Kapitalgesellschaft (z.B.GmbH)
   870 KapitalRückl  Einlage von zusätzlichem Eigenkapital, z.B. Agio
   880 Gewinn Rückl  Gesetzliche und freie Rücklagen aus Gewinn
   890 GuV Vortrag   nur Kap.Ges.:GuV Vorjahre,wenn Gew. nicht ausgeschüttet
   900 Wertb.VGüter  Wertberichtigung zu Immaterielles Vermögen (Kto.0-49)
   910 Wertber.  SA  Wertberichtigung zu Sachanlagen AN (Kto.50-499)
   920 Wertber.  FA  Wertberichtigung zu Finanzanlagen AN (Kto.500-599)
   930 Wertber.Ford  Wertberichtigungen zu Forderungen
   940 Wertb. Waren  Wertberichtigungen zu Vorräten und Waren
   950 Wertb.FordUM  Wertberichtigungen zu lfr.Forderungen im Umlaufvermögen
   960 S.post.Rückl  Rückstellungen f.erwartete Steuerverb., st.freie Rückl.
   970 Rückstellung  Pension, Delcredere, Steuern, übrige Aufwendungen
```

Abb. 2:
In der Konten-Übersicht läßt sich schnell das passende Konto finden.

aufgelistet wird. Eine andere Möglichkeit läßt FibuMAN nicht zu – und das ist gut so, denn sonst würde es sich nicht für eine ordnungsgemäße Buchführung eignen. FibuMAN läßt jedoch den Anwender auch dann nicht im Stich, wenn er merkt, daß die zu stornierende Buchung schon einige Tage zurückliegt. Hier kann man dann im Buchungsjournal blättern, die zu stornierende Buchung markieren und FibuMAN erledigt den Rest – einfacher kann es nicht gehen.

Eine besondere Form der Kosten sind die Abschreibungen. FibuMAN erlaubt es dem Anwender, die Anlagegüter und Vermögensgegenstände einmalig mit der Angabe des Anschaffungsdatums, -preises und des Abschreibungssatzes einzugeben. FibuMAN errechnet dann selbsttätig die aktuellen Buchwerte zu Anfang und zu Ende des Wirtschaftsjahres, die Jahres-AfA sowie die bis zum Anfang des Wirtschaftsjahres einschließlich kumulierten Abschreibungsbeträge.

Angenehm wirkt sich die Möglichkeit bei FibuMAN aus, jederzeit Auszüge eines bestimmten Kontos oder einer Kontengruppe aufzulisten. Hierbei kann auch ein beliebiger Zeitraum der Kontenbewegungen angegeben werden. Dadurch kann man sich, ähnlich wie die DATEV-Zettel, eigene Buchungsauszüge erstellen, soweit man Papiermassen um sich herum mag. Ausreichend und umweltfreundlicher ist allerdings die Listendarstellung auf dem Bildschirm.

Einstiegshilfe

Gerade für Buchführungslaien bietet FibuMAN eine ganze Reihe verschiedener Hilfsmechanismen. Auffällig ist zunächst die Tatsache, daß die Bedienung von FibuMAN in jeder Hinsicht als 'logisch' zu bezeichnen ist. Hierzu zählt, daß beispielweise alle Funktionen mit F10 bestätigt und mit F1 zur Neueingabe gezwungen werden. Leider entspricht die Bedienung in vielen Punkten nicht der vom Atari ST her gewohnten, jedoch ist gerade für den Computer-Laien dies kein großes Problem.

Beispiellos ist die Hilfefunktion, die in FibuMAN integriert ist: Aus jeder Situation heraus lassen sich Buchungslisten aufrufen, die die notwendige Auskunft erteilen. Sollte beispielsweise ein Betrag eingegangen sein, mit dem der Anwender zunächst nichts anzufangen weiß, so kann über die 'Super- Seek'-Funktion nach einzelnen Beträgen, Wörtern oder sonstigen, auch mit '*' (Joker) gekennzeichneten Bereichen, gesucht werden, die das Programm dann auflistet.

Für den Anfänger unentbehrlich ist der Hinweis, daß die gerade getätigte Konteneingabe 'Unsinn' ist. Das bedeutet, daß das Programm die Eingaben auf ihre logische Richtigkeit überprüft und damit eine wichtige Hilfestellung für den Ungeübten darstellt. In diesem Rahmen überprüft FibuMAN schon bei der Eingabe, ob die angegebenen Soll- und Habenkonten richtig gebucht wurden. In diesen Rahmen fällt auch die Tatsache, daß FibuMAN den Anwender warnt, wenn die Kasse sich im Minusbereich befindet.

Wichtig für die Datensicherheit ist die einstellbare automatische Datenabsicherung. Ein Stromausfall führt daher nicht gleich zum Selbstmord, wenn die gesamte Buchhaltung erneut eingegeben werden muß. Für Sicherheitsenthusiasten bietet FibuMAN auch eine Paßwortabfrage, die unbefugten Zugriff auf das Programm verhindern soll.

Die Auswertungsoptionen sind bei Fibu-

MAN – soweit die entsprechenden Versionen (e,f und m) erworben wurden – einzigartig. Selbstverständlich bietet das Programm eine Übersicht über Kasse, Postgiro und Bank und auch über Wareneingang, Kosten und Erlöse. Gleichzeitig können jedoch auch Abschreibungen jederzeit überprüft werden. In den Saldenlisten werden die Konten mit Monats- und Jahressaldo angegeben, deren Salden nicht ausgeglichen sind, und in den Summenlisten werden die Soll- und Habenumsätze eines jeden Kontos zusammengefaßt und mit dem Jahressaldo ausgegeben. Auf diese Art läßt sich problemlos feststellen, von welchem Lieferanten man am meisten abhängig bzw. welcher Kunde der säumigste Schuldner ist.

Weiterhin können in dem Menüpunkt 'Auszüge listen' ein einzelnes Konto oder ein Kontenbereich ausgewählt und dargestellt werden. Damit lassen sich schließlich alle Auswertungen vornehmen, die aus FibuMAN nicht direkt angewählt werden können.

In dem Geschäftsauswertungsbereich findet sich die Umsatzsteuerauflistung, die auch die Ausgabe auf Formblätter des Finanzamtes erlaubt. Allerdings ist dies auf Grund der Struktur der Formulare eine ziemliche Fummelei und man erspart sich, wenn die UVA mit der Schreibmaschine getippt wird, viel Zeit und Papier. Je nach Einstellung in FibuMAN m oder je nach der vorhandenen anderen Version kann weiterhin die Bilanz bzw. Gewinn- und Verlustrechnung oder Einnahme- Überschußrechnung eingesehen werden. Schließlich kann auch die betriebswirtschaftliche Auswertung (BWA) im Sinne der DATEV-Vorgaben eingesehen werden, soweit das Modul installiert ist. Alle Geschäftsauswertungen lassen sich über den Monat oder per laufendes Jahr darstellen. Geradezu genial sind die Möglichkeiten zur freien Gestaltbarkeit aller Auswertungen; wenn Ihnen also die Bilanz in der von FibuMAN erzeugten Struktur nicht gefällt, nehmen Sie einfach die entsprechenden Anpassungen selbst vor.

```
....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+....6.| Seite: 1| 'Help'
[Die untenstehenden invertierten BILANZ-Texte können Sie nun bei Bedarf ändern:]
           A K T I V A                    !             P A S S I V A
--------------------------------------------------------------------------------
A.AUSSTEHENDE EINLAGEN             0.00 ! A.EIGENKAPITAL gesamt             0.00
B.ANLAGEVERMÖGEN gesamt            0.00 !  1.Gezeichnetes Kapital           0.00
                                        !  2.Privatkonten                   0.00
 1.Immaterielles Vermögen          0.00 !  3.Kapital Rücklage               0.00
 2.Sachanlagen                     0.00 !  4.Gewinn Rücklagen               0.00
 3.Finanzanlagen                   0.00 !  5.Gewinn/Verlust Vortrag         0.00
 4.Wertberichtigung AN             0.00 !  6.Jahresüberschuß                0.00
                                        !  7.Eröffnungsbilanz
C.UMLAUFVERMÖGEN gesamt            0.00 ! B.SONDERP.M.RÜCKLAGEANTEIL        0.00
                                        ! C.Rückstellungen                  0.00
 1.Vorräte und Waren               0.00 !
 2.Forderungen Li.u.Lei            0.00 ! D.VERBINDLICHKEITEN gesamt        0.00
 3.Sonst.Vermögensgegenst.         0.00 !  1.Lieferung u.Leistung           0.00
 4.Wertpapiere        UM           0.00 !  2.Sonstige Verbindlichk.         0.00
 5.Liquide Mittel                  0.00 !  3.Langfristige Verbindl.         0.00
 6.Wertberichtigung  UM            0.00 !  4.Kurzfristige Verbindl.         0.00
 7.Umsatzsteuer Guthaben                !  5.Umsatzsteuer Zahllast          0.00
D.RECHNUNGSABGRENZUNG              0.00 !
E.EIGENKAPITAL FEHLBETRAG          0.00 ! E.RECHNUNGSABGRENZUNG             0.00
--------------------------------------------------------------------------------
BILANZSUMME                        0.00 !                                   0.00
```

Abb. 3: Die Bilanztexte lassen sich bei Bedarf an die eigenen Vorstellungen anpassen.

Ausgabeoptionen

Die Ausgabeoptionen sind vorbildlich: Die Druckoption läßt auch die Auswahl verschiedener Drucker zu, wobei für die gängigsten Drucker ein vorgefertigter Treiber bereits beiliegt. Alle Ausgabeoptionen sind auch auf den Bildschirm oder in eine Datei möglich. Letzteres hat den Vorteil, daß man nicht auf die Darstellungsform des Ausdrucks durch FibuMAN angewiesen ist. Vielmehr kann man nun mittels einer Textverarbeitung oder gar eines DTP-Programmes die ausgegebenen Daten 'in Form' bringen. Natürlich – es mußte so kommen: Ein Bild sagt mehr als ... Die Daten aus FibuMAN lassen sich nämlich in das zusätzlich zu erwerbenden Programm FibuSTAT einlesen und grafisch auswerten.

Handbuch und Hotline

Hauptansatzpunkt für Kritik an einem Programm bietet sich häufig beim Handbuch an. Dies ist hier jedoch unnötig – das Handbuch erweist sich als didaktisch vorzüglich und bietet auch dem nur wenig versierten Buchhalter die notwendige Unterstützung zur Programmbeherrschung. Wer sich in Buchhaltung überhaupt nicht auskennt, kann bei Bedarf auf einen von Novoplan entwickelten und zusätzlich zu erwerbenden Buchführungskurs zurückgreifen, der mir jedoch nicht vorlag und daher nicht mitgetestet werden konnte.

Sollten sich trotz des Handbuchs noch Fragen ergeben, so bietet Novoplan dem registrierten Anwender eine kostenlose Hotline, die keinen Vergleich zu scheuen braucht. Von montags bis freitags zwischen 10 Uhr und 23 Uhr (!) und samstags von 10 bis 14 Uhr versucht – laut Handbuch – eine freundliche Mitarbeiterin (oder ein freundlicher Mitarbeiter), allen Fragen mit qualifizierten und hilfreichen Antworten gerecht zu werden. Dieser Service ist ein Jahr nach Kaufdatum kostenlos. Wird ein Update oder Upgrade erworben, verlängert sich diese Frist um ein weiteres Jahr. Alternativ dazu kann zum Preis von DM 198,- pro Jahr ein Hotline-Vertrag geschlossen werden, der darüber hinaus den Service garantiert. Tatsächlich ist diese Hotline mehr, als die meisten anderen Firmen bieten; bei diversen Testanrufen war die 'Trefferquote' beachtlich, auch wenn das alternativ zu erreichende Mobiltelefon des öfteren außerhalb des Sendegebiets war.

Licht und Schatten

Es ist eine alte Weisheit: Wo Licht ist, da ist auch Schatten. Unzweifelhaft hat der Bundesverband mittelständischer Wirtschaft (BVMW) seinen Mitgliedern FibuMAN empfohlen; dem kann ich mich hier auch nur anschließen. Allerdings sollten die 'Nachteile' (soweit man sie als solche bezeichnen kann) nicht unerwähnt bleiben.

Wie oben schon erwähnt, handelt es sich bei FibuMAN um eine dbMan-Applikation. Dies hat den Nachteil, daß Fehler in dbMan sich auch auf FibuMAN auswirken. So ist FibuMAN zwar auflösungsunabhängig und kann daher auch auf einem Farbmonitor betrieben werden – allerdings versagt das Programm bei einem Großbildschirm seinen Dienst. Weiterhin verfügt der dbMan-Compiler (und daher auch FibuMAN) nicht über einen vernünftigen Redraw-Modus, so daß aufgerufene Accessories nach deren Verlassen ein unschönes 'Loch' auf dem FibuMAN-Bildschirm hinterlassen. Erst bei Aufruf einer neuen Option oder durch Benutzung einer extra dafür vorgesehenen Funktion wird der Bildschirm wiederhergestellt.

Gewöhnungsbedürftig ist auch die Tatsache, daß der Menüpunkt 'Programmende' nicht wie gewohnt links unter einem Menü 'Datei' zu finden ist, sondern rechts unter einem eigenen 'Ende'-Eintrag. Schließlich

ist es auch schade, daß die Listenausgabe nicht in GEM-Fenstern erfolgt. Verpaßt man die richtige Tastenkombination zum Blättern, so verläßt FibuMAN die Listendarstellung und man kann wieder von vorne anfangen. Allerdings kündigte Novoplan an, daß an einer reinen GEM-Version gearbeitet wird, die schließlich auch u.a. die Listendarstellung in Fenstern erlaubt.

FaktuMAN

Erstaunlicherweise bietet FibuMAN, trotz der umfangreichen Auswertungsmöglichkeiten keine Offene-Posten-Liste. Zwar teilen die Systemsammelkonten der Debitoren- und Kreditorenkonten ihre Gesamtaußenstände in der Saldenliste mit, jedoch muß der Anwender in den Saldenlisten umständlich bis zu den Debitorenkonten blättern – das kann ein Computer viel besser. Ebenso habe ich ein automatisches Mahnwesen vermißt, mit welchem offene Debitorenkonten nach einem frei einstellbaren Zeitfaktor automatisch angemahnt werden. Allerdings schien ich nicht der erste zu sein, der dies bemerkte, denn Novoplan teilte auf Nachfrage mit, daß mit dem angekündigten Programm FaktuMAN auch ein Offene-Posten- und ein Mahn-Modul erscheinen werde, welche dann in FibuMAN direkt aufrufbar sind. Diese Module werden hierbei nicht erst durch den Kauf von FaktuMAN erworben, sondern können auch einzeln gekauft und installiert werden. FaktuMAN sowie die Module sollen noch dieses Jahr erscheinen.

Fazit

FibuMAN ist ein ausgereiftes Programmpaket für den Buchungsanfänger bis zum Profi. Die Hilfestellungen in Form der programminternen Hilfen über das Handbuch bis zur Hotline sind als gelungen zu bezeichnen. Auch mit den angesprochenen Fehlern läßt sich leben und die angekündigte GEM-Version von dbMan wird, soweit FibuMAN darauf zurückgreifen wird, hoffentlich einige der angeschnittenen Fehler ausgemerzt haben. FibuMAN bietet wahrlich viel für's Geld und gilt nicht zu Unrecht als eine der Anwendungen, die den Atari ST für den professionellen Einsatz prädestinieren.

ck/cs

FibuMAN 4.0

Datenblatt

- Vertrieb: Novoplan Software GmbH, Hardtstraße 21, 4784 Rüthen 3, Tel. (02952) 8080
- Preis: DM 798,- (FibuMAN f)

Bewertung

\+ einfache Bedienung
\+ flexibler Kontenrahmen
\+ editierbare Auswertungen
– Probleme beim Redraw
– nicht großbildschirmfähig

Tempus Word

UPDATE

Nachdem CCD der Atari-Gemeinde Ende letzten Jahres Tempus Word präsentiert hatte, war die Begeisterung zunächst enorm. Sie relativierte sich mit der Zeit jedoch ein wenig, als festgestellt wurde, daß Tempus Word noch an einigen Kinderkrankheiten litt, die mit deftigen Abstürzen endeten.

Ende Juni erreichte nun den möglicherweise schon leicht geplagten T-Word-Anwender eine erfreuliche Nachricht: Das erste Update des Programmes ist verfügbar. Was hat sich im einzelnen geändert?

Zunächst soll festgehalten werden: Es hat sich sehr viel getan. Allerdings sind weniger neue Funktionen hinzugekommen als bereits bekannte Funktionen modifiziert und fehlerbereinigt worden. Aus Platzgründen können hier allerdings nur die wichtigsten Änderungen angesprochen werden – die Liste der Änderungen ist nämlich ellenlang.

Wichtigster Punkt: Die Betriebssicherheit von Tempus Word hat sich dramatisch verbessert. Ein unverhoffter Absturz ist dem Autor dieses Berichts mit der neuen Version nicht mehr passiert, obwohl das Programm im Büroeinsatz täglich mehr als 20 DIN A4 Seiten zu verarbeiten hat. Dies ist zwar eigentlich eine Selbstverständlichkeit – in Anbetracht der Umstände verdient sie jedoch Erwähnung.

Probleme in der Vergangenheit

Hauptkritikpunkt war unter anderem die Fußnotenverwaltung, die dem Anwender manche ungewollte Überraschung bot. Sie ist komplett neu programmiert worden und kann in allen Funktionen über die Tastatur gesteuert werden. So kamen neue Befehle zum Löschen, Suchen und Editieren der Fußnoten hinzu; auch die Parameter-Einstellung der Fußnoten ist über Tastatur aufrufbar. Schließlich verfügt Tempus Word über Kapitelnoten und ermöglicht auch den Wechsel von Fuß- zu End- oder Kapitelnoten. Auch die Tabulatorverwaltung wurde verbessert: In den alten Versionen trat sofort ein 'unvorhergesehener Fall' ein, wenn ein Text mit neuen Tabulatorzeilen hinzugeladen wurde. Auch dieser Fehler wurde behoben.

Die Grafikeinbindung, welche schon bei Erscheinen des Programmes weit über dem üblichen Standard lag, wurde weiter perfektioniert. Wie bereits gewohnt verfügt Tempus Word selbstverständlich über freie Skalierbarkeit und Positionierbarkeit der Grafiken – so weit nichts Neues. Neu hinzugekommen ist jedoch, daß nun pro Absatz bis zu zehn Grafiken eingebunden werden können. Weiterhin ist aus dem Grafik-Menü das Konvertierprogramm aufrufbar – dadurch können beliebige Änderungen vorgenommen und auch Bilder anderer Formate geladen werden.

Für Lizenzinhaber von Signum-Zeichensätzen bietet Tempus Word nun auch die Möglichkeit, diese in 'Draft' auszudrukken – für einen Überblick reicht dies völlig aus, und der Geschwindigkeitsvorteil ist immens.

Formularbeschriftung

Ein leidiges Thema waren bislang auch die Textfelder für festpositionierte Texteingaben. Unangenehm war, daß sich die Felder nur mit Großbuchstaben beschriften ließen und auch Sonderzeichen nicht zuließen. Dieser Fehler ist behoben worden. Damit bieten die Textfelder in Verbindung mit



Abb. 1: In einer Dialogbox werden die System-Parameter eingestellt.

dem Microspacing eine geniale Möglichkeit, Formulare zu beschriften. Das Microspacing ist hierbei dringend notwendig, da Formulare sich selten an Standardzeilenabstände halten und auch Millimeterangaben vor und nach Absätzen nur zufällig die Mitte eines Formularfeldes treffen können.

Eine weitere interessante Neuigkeit ist die teilweise Anpassung der Dialogfelder an moderne Standards der Benutzerfreundlichkeit. Tempus Word wird diesen Bedürfnissen angepaßt; Abb. 1 zeigt das neue Erscheinungsbild, welches in Tempus Word die Dialogboxen mit der Zeit ablösen wird.

Lang erwartet und endlich hinzukommen ist der Signum-Konverter, mit welchem Signum-Dokumente mit allen Stilattributen übernommen werden können. Schließlich wurde auch der Konverter für 1st-WordPlus Dokumente überarbeitet. Der Wechsel in der Textverarbeitung dürfte damit wesentlich vereinfacht worden sein. In diesem Rahmen soll auch nicht unerwähnt bleiben, daß auf Wunsch der Anwender die programminterne Dateiauswahlbox abgeschaltet werden kann.

Was bringt die Zukunft ?

Die Entwicklung von Tempus Word ist noch lange nicht am Ende. Allein die Modulschnittstelle bietet engagierten Programmierern die Möglichkeit, jede noch so ausgefallene Idee in Tempus Word einzubinden. Jedoch ruht sich auch CCD selbst nicht auf den Lorbeeren aus: Für das nächste Upgrade, das im Herbst dieses Jahres zu erwarten ist, stehen umfangreiche Änderungen ins Haus.

So wird beispielsweise die gesamte Speicherverwaltung auf den Kopf gestellt, um das Programm für die Zukunft offener und 'sauberer' zu gestalten. Weiterhin wird auch das Konzept der Tastaturbedienung geändert, was es möglich machen soll das gesamte Programm mit sämtlichen Menüs und Submenüs über die Tastatur zu bedienen.

Geplant sind auch noch diverse Erweiterungen an den Druckroutinen. Hierbei wird unter anderem der Druck auf Harddisk als IMG-File integriert werden, mit welchem Besitzer von Fax-Modems beispielsweise das Layout ihres Briefes aus Tempus Word übernehmen können. Auch die Erstellung des Inhaltsverzeichnisses wird dergestalt verändert werden, daß die Format- und Schriftinformationen der markierten Absätze direkt übernommen werden können. ck/cs

Tempus Word 1.10

Datenblatt

- Vertrieb: CCD, Hochheimer Str. 5, D-6228 Eltville/Rhein, Tel. (06123) 1638
- Preis: DM 29,- für das Update (Vollversion: DM 649,-)

FPUs für den AT-Speed C16

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen den seit einigen Monaten verfügbaren AT-Emulator AT-Speed C16 vorgestellt. Einer der Hauptvorteile dieser Neuentwicklung ist neben der höheren Taktfrequenz von 16 MHz vor allem der Co-Prozessor-Sockel, der es ermöglicht, problemlos eine Fließkommaeinheit (FPU – Floating Point Unit) nachzurüsten.

Unser damaliger Benchmark-Test hatte ergeben, daß sich bei Fließkomma-Berechnungen eine Leistung von etwa 1100 % gegenüber einem herkömmlichen PC-Speed ergeben kann. Dieser sehr beeindruckende Wert wurde von einem Programm erreicht, das ein Gemisch von Fließkomma-Operationen enthielt. Um die sich aus dem Einsatz einer FPU ergebenden Vorteile genauer zu untersuchen, haben wir nun einen detaillierten Benchmark-Test vorgenommen, dessen Ergebnisse hier vorgestellt werden sollen.

Konkurrenz

Wie bereits im Test des AT-Speed C16 (siehe [1]) erwähnt wurde, gibt es neben dem Original-Prozessor 80287 von Intel noch (mindestens) zwei Konkurrenz-Produkte, die wesentlich preisgünstiger sind. Während man für den Intel-Chip in der 10 MHz-Version normalerweise weit mehr als DM 300,- auf den Tisch legen muß, sind die Bausteine von IIT (Integrated Information Technology, Inc.) und AMD (Advanced Micro Devices, Inc.) durchaus für weniger als DM 200,- zu bekommen. Beim Heim Verlag als deutschem Vertrieb des AT-Speed C16 beispielsweise ist der IIT-Chip zum Preis von DM 196,- erhältlich.

Um die Stromaufnahme möglichst gering zu halten und den Rechner vor Überhitzung zu schützen, sollte man nur einen CMOS-Chip einsetzen, der normalerweise am 'C' im Namen zu erkennen ist. So heißt der AMD-Chip '80C287', das IIT-Produkt trägt die Bezeichnung '2C87-10'. Beide sind für 10 MHz ausgelegt, was bei IIT auch durch die 10 im Namen angedeutet wird.

Verpackungswahn?

In unserem Test vergleichen wir die Produkte von IIT und AMD. Beide werden in – im Vergleich zur Größe des Chips – riesigen Kartons geliefert. Öffnet man diese, so findet man darin jeweils einen sorgfältig verpackten Chip sowie Anleitungen und eine Diskette mit Test- und Benchmark-Programmen. Bevor man sich auf den Chip stürzt und diesen mit Hilfe der allseits beliebten statischen Elektrizität zerstört, sollte man zunächst die Anleitung lesen.

Einfacher Einbau

Das Einsetzen des Co-Prozessors in den Sockel der Emulator-Platine ist kein Problem. Da CMOS-Chips aber sehr empfindlich gegenüber statischer Elektrizität sind, sollte man sich unbedingt vorher entladen. Anschließend nimmt man den Baustein aus der Verpackung, setzt ihn in den Sockel ein und drückt ihn fest. Dabei ist unbedingt darauf zu achten, daß die im Chip-Gehäuse an einer Seite befindliche Nase zur richtigen Seite zeigt.

Auf der beim AT-SPEED C16 mitgelieferten Diskette befindet sich ein DOS-Programm zum Testen des Co-Prozessors. Beim Starten des Emulators können Sie bereits anhand der Systemmeldung sehen, ob ein 'Numeric Processor' installiert ist. Es erscheint dort entweder 'none' oder 'installed'.

Benchmarks

Fließkomma-Prozessoren beschleunigen Berechnungen mit – wer hätte es gedacht – Fließkomma-Zahlen. MS-DOS-Compiler erzeugen normalerweise Code, der eigene Fließkomma-Routinen enthält. Es gibt jedoch in aller Regel eine Möglichkeit, dem Übersetzer mitzuteilen, daß die Fließkomma-Berechnungen von einem eingebauten Co-Prozessor übernommen werden sollen. Welche Beschleunigung sich dadurch ergeben kann, zeigt unsere Tabelle der Bench-

Tabelle 1: Fließkomma-Operationen (alle Angaben ohne Gewähr)

Operation	ohne FPU	mit AMD 80C287	mit IIT 2C87-10
+	100 %	789 %	1146 %
–	100 %	783 %	1138 %
*	100 %	881 %	1287 %
/	100 %	781 %	1277 %
Trigonometrie	100 %	803 %	1361 %
EXP	100 %	843 %	1306 %
SQRT	100 %	1069 %	1717 %
SQR	100 %	885 %	1464 %

Tabelle 1: Die beiden Fließkommaprozessoren im direkten Vergleich. Der IIT-Chip zeigt die deutlich besseren Ergebnisse.

mark-Ergebnisse. Auch kommerzielle Standardsoftware macht sich oft den vorhandenen 'Rechenknecht' zunutze. Ein typisches Beispiel sind hier die Tabellenkalkulationen.

Wie bereits eingangs erwähnt, haben wir verschiedene Fließkomma-Operationen von den beiden FPU's ausführen lassen. Das dazu in Turbo-Pascal entwickelte Benchmark-Programm führt dazu nacheinander alle vier Grundrechenarten, drei trigonometrische Operationen (Sinus, Cosinus und Arcus-Tangens), die EXP-Funktion, die Wurzelfunktion SQRT sowie die Quadratfunktion SQR aus. Für die verschiedenen Operationen ergeben sich die in Tabelle 1 dargestellten Werte. Anstelle von absoluten Zahlen haben wir die Benchmark-Resultate im Vergleich zu einem AT-Speed C16 ohne FPU angegeben, der deshalb jeweils eine Referenz-Leistung von 100 % ausweist. Unsere Werte sind folgendermaßen zu verstehen: Ein Wert von 200 % entspricht der doppelten Rechenleistung und damit der halben Rechenzeit. Alle Zeiten wurden per Stoppuhr ermittelt, da wir uns auf den Timer des Emulators nicht verlassen wollten. Es ist deshalb mit geringfügigen Ungenauigkeiten zu rechnen, doch selbst wenn man diese berücksichtigt, ergibt sich ein eindeutiges Bild.

Große Unterschiede

Wie die Ergebnisse in Tabelle 1 zeigen, besteht zwischen dem AMD-Chip und der IIT-Version ein nicht zu verachtender Unterschied. Da beide Bausteine mit dem gleichen Programm und der gleichen Taktfrequenz gefüttert wurden, ist der deutliche Leistungsunterschied nur auf die interne Struktur der Prozessoren zurückführbar. Die IIT-Entwickler haben hier offenbar sehr gute Optimierungsarbeit geleistet.

Tabelle 2: Fließkomma-Mix (alle Angaben ohne Gewähr)

Emulator	Zeit	relativ zu PC-SPEED	relativ zu AT-SPEED C16
PC-SPEED	156.5 s	100 %	66 %
AT-SPEED	118.4 s	132 %	87 %
AT-SPEED C16	103.3 s	152 %	100 %
AT-SPEED C16 + AMD-FPU	13.7 s	1142 %	754 %
AT-SPEED C16 + IIT-FPU	8.4 s	1863 %	1230 %

Tabelle 2: Der Vergleich aller 'Ausbaustufen' bringt es an den Tag: Wer viel rechnet, braucht einen Fließkomma-Coprozessor.

In [1] wurde der Geschwindigkeitsvorteil eines AT-Speed C16 mit AMD-FPU gegenüber anderen Emulatoren mit Hilfe eines Benchmark-Programms bestimmt, das ein Gemisch von verschiedenen Fließkomma-Operationen verwendet. Das Pascal-Listing ist in [2] zu finden. Wir haben dieses Programm nun auch einem mit IIT-FPU ausgestatteten C16 vorgelegt. Tabelle 2 zeigt das Ergebnis. Die zweite Spalte zeigt die Geschwindigkeit relativ zum alten PC-Speed, die dritte im Vergleich zum AT-Speed C16 ohne FPU. Es wird erneut der große Unterschied zwischen den beiden Co-Prozessoren deutlich.

Handbücher

Zum Betrieb des AT-Speed C16 mit Co-Prozessor benötigt man eigentlich kein Handbuch. Der Einbau (in einen herkömmlichen PC) wird bei beiden Testkandidaten verbal und mit Hilfe von Zeichnungen beschrieben. Das IIT-Manual ist durchgehend in Englisch gehalten, während man bei AMD die Übersetzungskosten in verschiedene Sprachen nicht gescheut hat.

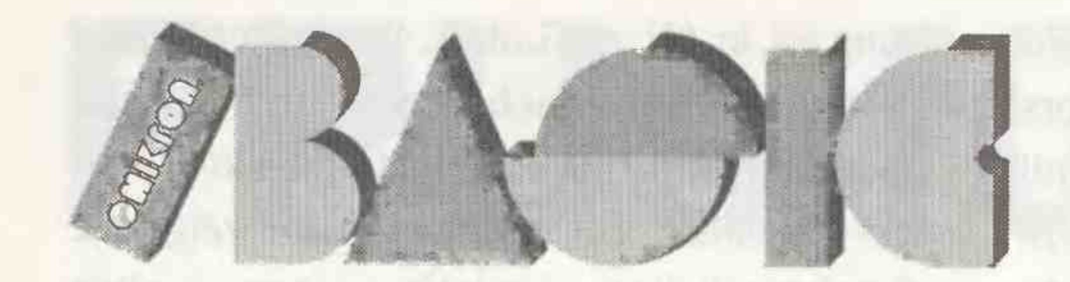
Konsens

Der IIT-Chip kann im Vergleich zum AMD-Produkt bei etwa gleichem Preis mit einer eindeutig höheren Leistung aufwarten und stellt daher meines Erachtens den Co-Prozessor der Wahl dar. ost/cs

Literatur:

[1] C16 – The Next Generation, Mehr MS-DOS-Power mit dem AT-SPEED C16 von Oliver Steinmeier, Atari PD Journal 7-8/91, Seite 26-27, Heim Verlag, Darmstadt

[2] McGhee, Schneider, Steinmeier, The Official Guide to PC/AT-Speed, 1st Edition, 1991, Heim Verlag, Darmstadt



Programmieren in Omikron.Basic

Im Rahmen unserer Artikelserie zu Omikron.BASIC möchten wir diesmal am Beispiel der Numerik-Library erklären, was Libraries sind und wie man sie einsetzt.

In dieser Folge gehen wir speziell auf die bei Omikron-Software erhältliche Numerik-Library ein. Diese erweitert den Befehlssatz des Interpreters um eine Vielzahl von mathematischen Anweisungen.

Libraries

Wer C kennt, weiß, daß der Befehlsvorrat dieser Sprache eigentlich nur aus wenigen Strukturen besteht. Weder eine PRINT-ähnliche Anweisung noch irgendwelche mathematischen Funktionen, die über die Grundrechenarten hinausgehen, sind im Befehlssatz vorhanden. Zum C-Standard (ANSI oder Kernighan-Ritchie) gehören jedoch eine Reihe von sogenannten Libraries. Bei diesen handelt es sich um Sammlungen von (oft in C programmierten) Funktionen, die C erst die Mächtigkeit anderer Sprachen verleihen. So enthält die bekannte Library STDIO (STanDard Input Output) beispielsweise mit printf() ein flexibles Ausgabekommando.

Das Wort Library bedeutet übersetzt 'Bibliothek', und analog zu einer richtigen Bibliothek stehen in einer Library Funktionen zur Verfügung, die man sich dann 'ausleiht', wenn man sie benötigt.

Omikron-Libraries

Obwohl Omikron.BASIC einen großen Befehlsumfang hat, gibt es doch Fälle, in denen man die eine oder andere Anweisung vermißt und selbst in BASIC ausprogrammieren muß. Omikron hat dies erkannt und bietet deshalb für verschiedene Anwendungsgebiete Libraries an, in denen Funktionen und Prozeduren zusammengefaßt sind, die die Programmierung erleichtern sollen. GEM-Programmierern ermöglicht die EasyGEM-Library eine komfortable Nutzung von GEM-Elementen; Musiker programmieren die MIDI-Schnittstelle mit Hilfe der zugehörigen Bibliothek.

Für mathematisch interessierte Anwender bietet Omikron.Software schließlich neben Statistik- und Complex-Libraries auch eine Bibliothek mit Funktionen aus der numerischen Mathematik an. Diese soll uns hier als Beispiel dienen.

Einbindung

Wer noch die alten Versionen des Omikron.BASICs kennt, erinnert sich vielleicht, daß die GEM-Library damals in Quelltextform mitgeliefert und zum eigentlichen Programm 'dazugeMERGEd' wurde. Seit der Version 3.0 ist das anders: Omikron hat damals ein neues Kommando namens LIBRARY geschaffen, mit dessen Hilfe eine Library in kodierter Form in ein Programm eingefügt werden kann.

Bibliotheks-Dateien haben in der neuen Form nun die Endung LIB. Dem LIBRARY-Befehl stellt man einen frei wählbaren Namen (zur Identifizierung der Library) sowie den Pfad- und Dateinamen der gewünschten Bibliothek nach. Für unser Beispiel könnte das also so aussehen:

LIBRARY Numerik, "NUMERIK.LIB"

Wie unsere Beispiel-Listings zeigen, wird bei Ausführung dieses Kommandos dann – sofern die Library noch nicht eingeladen wurde – diese irgendwo im 50000er-Zeilennummern-Bereich eingefügt und steht fortan zur Verfügung. Wird das Programm nach seinem Lauf abgespeichert, so wird auch die Library mitgespeichert. Das LIBRARY-Kommando erkennt selbständig (anhand des oben erwähnten Namens), ob die Bibliothek schon vorhanden ist und lädt diese nur bei Bedarf ein. Will man die Bibliothek wieder aus dem Programm löschen, um beispielsweise Speicherplatz auf der Diskette zu sparen, so braucht einfach nur die die Library repräsentierende Zeile gelöscht zu werden.

Funktionsaufruf

Um die Funktionen einer Bibliothek benutzen zu können, muß man natürlich deren Namen und die erwarteten Parameter kennen. Diese kann man dem Handbuch entnehmen, in dem auch die Funktionsweise und Einsatzmöglichkeiten erläutert werden. Einige Libraries, so auch die Numerik-Library, stehen nicht nur in der kodierten Form zur Verfügung, sondern auch (wie früher die GEMLIB) in Quelltextform. Diese Datei kann ganz normal zu einem Programm 'hinzugeMERGEd' werden und funktioniert wie die eigentliche Library. Im Falle der Numerik-Bibliothek fehlen jedoch einige Funktionen (vermutlich um deren Programmierung geheimzuhalten).

Numerik

Welche mathematischen Funktionen bietet nun die Numerik-Bibliothek an? Es sind derer so viele, daß eine Aufzählung aller unmöglich erscheint. Wir wollen uns daher auf die wichtigsten Themenbereiche beschränken: So gibt es Funktionen, die zur Lösung von Gleichungen und Gleichungssystemen dienen. Wie eines unserer Programmbeispiele zeigt, kann man mit der ZERO-Funktion beispielsweise eine Nullstelle der Funktion FN F bestimmen. Um flexibel mit mehreren Funktionstermen arbeiten zu können, kann man FN F wie in unserem Beispiel in Abhängigkeit von einem Index unterschiedlich definieren und den Index der gewünschten Funktion ZERO als Parameter übergeben.

Gauss-Verfahren dienen zur Lösung linearer Gleichungssysteme, mit Lagrange- oder Spline-Interpolationen kann man gegebene Stützstellen durch eine Funktion annähern. In der Universitätsmathematik sind das Verfahren der Fourier-Analyse und die schnelle Fourier-Transformation (FFT) für viele Studenten Schreckensbegriffe. Die Numerik-Library nimmt auch hier viel Arbeit ab.

Zu den wichtigsten Verfahren der Numerik gehören die der numerischen Differentiation und Integration. Die üblichen Verfahren werden hier zur Verfügung gestellt.

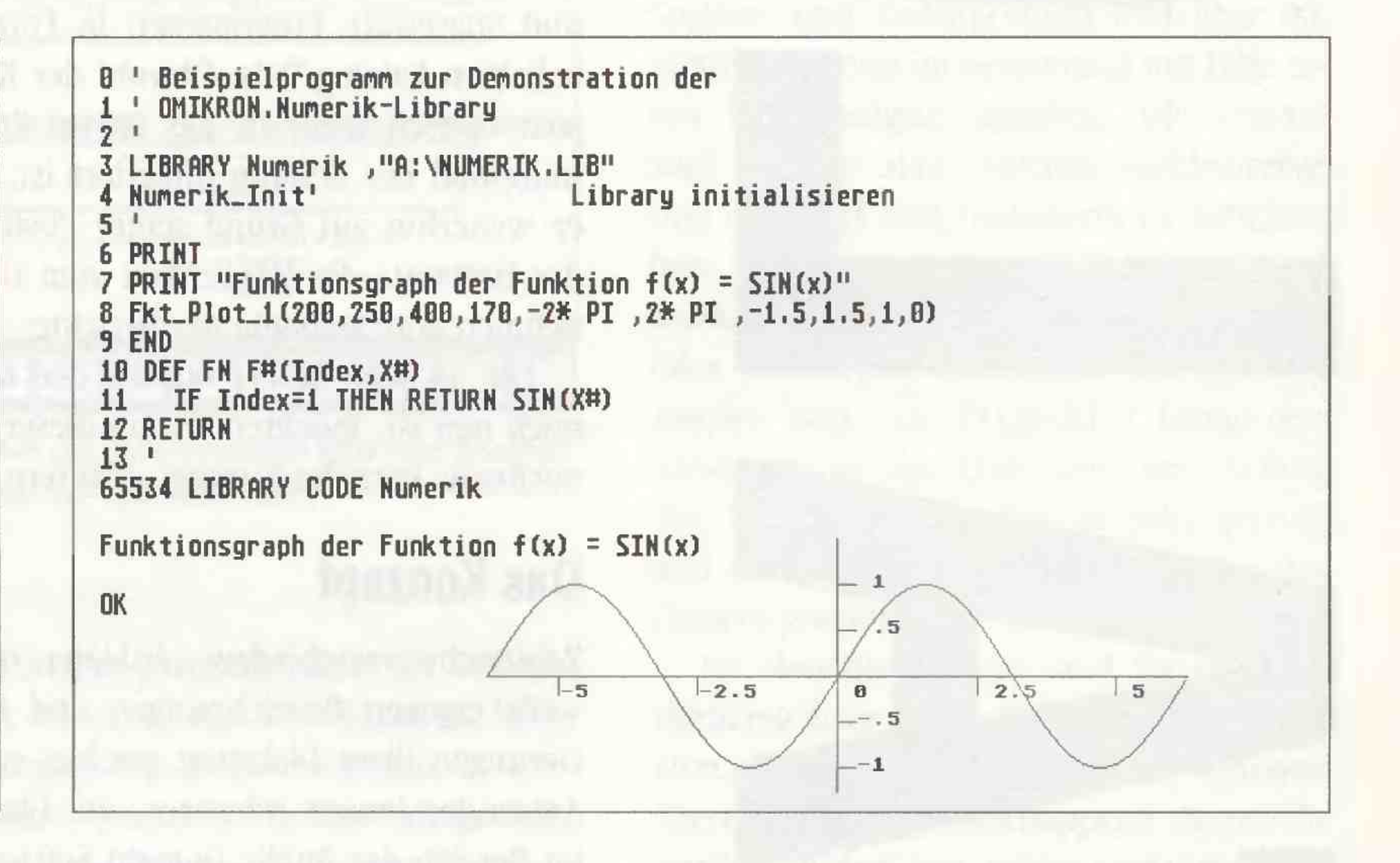
Eine sehr nützliche Funktion ist FKT_PLOT, die den Funktionsgraph einer Funktion zeichnet und dabei auf Wunsch gleich das Diagramm und die Beschriftung mitliefert.

Kurz und gut

Nachdem wir nun die Grundlagen zum Thema 'Libraries in Omikron.BASIC' erläutert und eine erste Bibliothek vorgestellt haben, werden wir Ihnen in Zukunft an dieser Stelle weitere Libraries vorstellen.

ost/ks/md

```
0 ' Beispielprogramm zur Demonstration der
1 ' OMIKRON.Numerik-Library
2 '
3 LIBRARY Numerik ,"A:\NUMERIK.LIB"
4 Numerik_Init'                    Library initialisieren
5 '
6 Links#=-2
7 Rechts#=3
8 Zero(1,Links#,Rechts#,Nullstelle#)
9 PRINT "Nullstelle von sin(x): ";Nullstelle#
10 Zero(2,Links#,Rechts#,Nullstelle#)
11 PRINT "Nullstelle von cos(x): ";Nullstelle#
12 END
13 '
14 DEF FN F#(Index,X#)
15   IF Index=1 THEN RETURN SIN(X#)
16   IF Index=2 THEN RETURN COS(X#)
17 RETURN
18 '
65534 LIBRARY CODE Numerik
run
Nullstelle von sin(x):  3.1415926575901856
Nullstelle von cos(x): -1.5707963267811404
```



```
0 ' Beispielprogramm zur Demonstration der
1 ' OMIKRON.Numerik-Library
2
3 LIBRARY Numerik ,"A:\NUMERIK.LIB"
4 Numerik_Init'                    Library initialisieren
5 '
6 PRINT
7 PRINT "Funktionsgraph der Funktion f(x) = SIN(x)"
8 Fkt_Plot_1(200,250,400,170,-2* PI ,2* PI ,-1.5,1.5,1,0)
9 END
10 DEF FN F#(Index,X#)
11   IF Index=1 THEN RETURN SIN(X#)
12 RETURN
13 '
65534 LIBRARY CODE Numerik

Funktionsgraph der Funktion f(x) = SIN(x)

OK
```






KATALOG

PUBLIC DOMAIN

Auch im neuen Atari Journal finden Sie wieder regelmäßig ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

CED

Wer bis heute immer noch nicht 'seinen' Editor gefunden hat, der sollte mal einen Blick auf den CED werfen. Dieser Shareware-Editor bietet für jeden etwas.

CED ist ein Texteditor der Extraklasse. Das Programm wartet mit einer solchen Fülle an Funktionen auf, daß ich ihn als ebenbürtig zu so bekannten kommerziellen Editoren wie Tempus oder Edison bezeichnen möchte. CED ist in C programmiert und benutzt für den Fensteraufbau eigene Routinen, die CED eine nahezu atemberaubende Geschwindigkeit verleihen.

CED ist vollständig in GEM programmiert, benutzt neben den Pull-Down-Menüs an bestimmten Stellen auch Pop-Up-Menüs und erlaubt das Ausführen aller Funktionen auch über die Tastatur. Neben einer eigenwillig programmierten Fensterumgebung, die nicht ganz dem GEM-Standard entspricht, enthält das Programm auch eine eigene File-Selector-Box. Diese Box ist besonders für Besitzer älterer TOS-Versionen eine Wohltat, da sie über alle Features der moderneren Boxen, wie z.B. die Direktwahl aller Laufwerke, verfügt. Herauszuheben sind die große Zahl an vorwählbaren Dateiendungen für die Dateien im Anzeigefenster, die Umschaltbarkeit zwischen den Dateiattributen Größe, Erstelldatum und Erstellzeit durch einfachen Klick auf den Balken unterhalb des Dateifensters sowie die Fähigkeit, ganze Pfade auf Funktionstasten zu legen. Mit gedrückter Shifttaste ist – wie im Betriebssystem – eine Mehrfachauswahl möglich, die zum Beispiel von der Textlade-Option ausgenutzt werden kann. Wer das Mausen satt hat, der kann sogar die File-Selektor-Box über die Tastatur bedienen.

Eigene Fenster

Die von CED benutzten Windows sind nicht vollständig GEM-kompatibel. Das bedeutet, daß sich die Accessories nicht direkt aus der Menüleiste aufrufen lassen: Das Umschalten in einen sogenannten Accessory-Modus ist notwendig. Man kann sich den Aufruf allerdings auf die Funktionstasten legen, so daß dies keine wirkliche Einschränkung bedeutet.

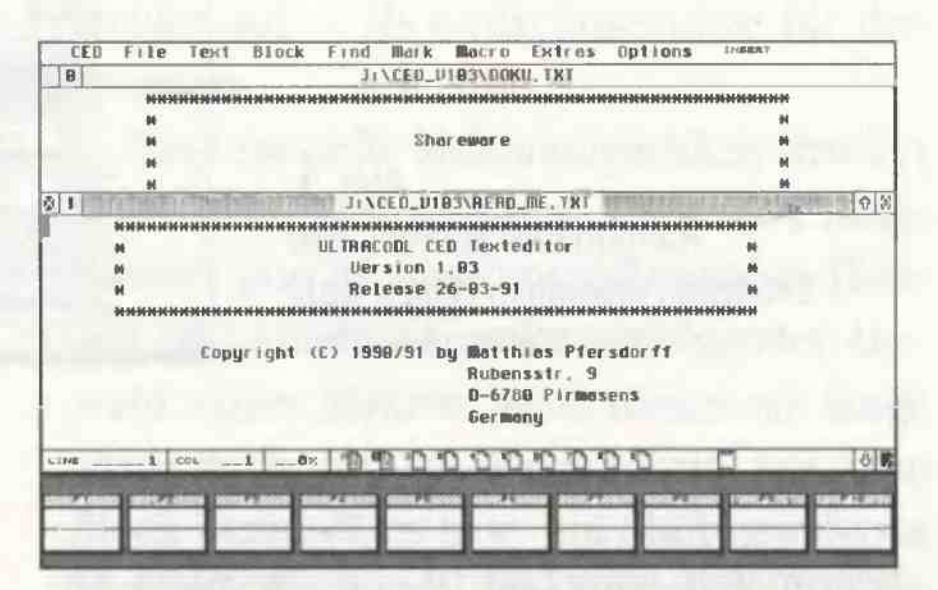


Abb. 1: Mit den Seitensymbolen kann man zwischen den Texten hin- und herschalten.

Der wichtigste Unterschied in der Fenstertechnik ist wohl, daß CED-Windows keine horizontalen Scrollbalken besitzen. Es werden immer genau 80 Zeichen dargestellt, die maximale Zeilenlänge beträgt allerdings 252 Zeichen. Es sind bis zu zehn Fenster und damit auch Texte möglich, die parallel im Puffer gehalten werden können. Diese zehn Texte werden symbolisch in der Leiste am unteren Rand des aktiven Fensters angezeigt. Hieraus geht hervor, in welchem Fenster man sich gerade befindet und welche Fenster überhaupt mit Text geladen wurden. Umgeschaltet wird durch Klick auf eines der Symbole bzw. auf ein sichtbares Fenster oder durch Anklicken der Ziffer in der linken oberen Fensterecke. Die Fenster können auch über die Funktion 'Activate' im Menü gewechselt werden.

Cursor-Rennen

Ein Punkt vor der Pfadanzeige in der oberen Informationsleiste des aktiven Fensters zeigt an, ob der geladene Text seit dem letzten Speichern eine Änderung erfahren hat. Weitere Informationen werden über Spalten- und Zeilenposition und über die relative Position im Gesamttext mit Hilfe einer Prozentangabe gegeben. Die Fenster sind mit der Maus vertikal verkleinerbar und dann auf dem Bildschirm zu verschieben. Pfeile am oberen und unteren Rand markieren die Punkte, an denen seiten- oder zeilenweise durch den Text gescrollt werden kann. Ein Doppelklick bringt den Anwender an das Ende bzw. den Anfang des Textes. Das Scrollen ist sehr schnell und wird durch keinerlei Nachlaufen des Cursors getrübt.

Im Menüblock 'Text' sind für die Fensterdarstellung drei Einstellungen reserviert. So können die geladenen Windows übereinander oder überlappend dargestellt werden, wobei von jedem inaktiven Fenster gerade noch die obere Informationsleiste zu sehen ist – das reicht zum Anklikken! Die Funktion 'Cycle Window' schaltet zyklisch zwischen den schon geladenen Textpuffern um – im Gegensatz zur Funktion 'Textpuffer aktivieren', die auch den Zugriff auf noch leere Textpuffer ermöglicht.

Das gewisse Mac-Feeling

Gleich nach dem Start wird vielen auffallen, daß der vom Programm benutzte Zeichensatz aussieht wie der Systemzeichensatz des Apple Macintosh. Dieser liegt als Font auf der Diskette vor und wird beim Start automatisch an Stelle des Systemzeichensatzes geladen. Ein Zurückschalten auf den Systemzeichensatz ist möglich. Falls vorhanden, können jederzeit andere Fonts nachgeladen werden. Möchte man gerne statt der maximal 2ʞ Textzeilen im Fenster

derer 42 haben, so erlaubt ein Menüpunkt, die Fontgröße entsprechend zu halbieren.

Texte lassen sich im übrigen einzeln oder komplett über alle Fenster löschen. Eine komprimierte Darstellung wird durch Ersetzen von Leerzeichengruppen durch Tabulatorsysmbole erreicht. Natürlich ist dieser Prozeß auch umkehrbar. Zum Sparen von Speicherplatz aufgerufen, kann man letztendlich überflüssige Leerzeichen am Zeilenende aus dem Text entfernen lassen.

En Bloc

In CED gibt es vier verschiedene Blockarten, die sich in der Art ihrer Markierung und in den auf sie anwendbaren Operationen unterscheiden. Der 'One-Line-Block' besteht nur aus einer Zeile. Durch Drücken der Escape-Taste wird die Zeile, in der sich der Cursor gerade befindet, in einen speziellen Puffer übertragen. Die Zeile wird nicht im Text markiert, und sie läßt sich durch gleichzeitiges Drücken von Escape und linker Shifttaste über die Zeile kopieren, in der sich der Cursor gerade aufhält. Der 'fragmentierte Block' gestattet das Markieren von beliebig vielen Zeilen, die im Text nicht notwendigerweise hintereinander stehen müssen (!). Ein solcher Block kann an jede beliebige Stelle eines Textpuffers kopiert, aus dem Text gelöscht und auch ausgedruckt werden.

Der normale, zusammenhängende Block, der sowohl über die Tastatur als auch das Menü und mit Hilfe der Maus markierbar ist, ermöglicht die gleichen Behandlungsmöglichkeiten wie der vorher besprochene Block. Hinzu kommt die Möglichkeit der horizontalen Verschiebung (Shift), des Speicherns unter beliebigem Pfad und des Zwischenspeicherns auf dem GEM-Clipboard. Die Markierung mit der Maus geschieht durch einfachen Klick mit der rechten Taste auf die Startzeile und durch Doppelklick mit gleicher Taste auf die Endzeile. Außer den eben vorgestellten drei Blockarten, die es nur erlauben, ganze Zeilen zu markieren, gibt es noch eine vierte Art, mit der man Zeilenausschnitte und Wörter als Block markieren kann. Ein Zeilenausschnitt wird mit Alt-S und Alt-E in den Wortpuffer übertragen. Mit Alt-W wird ein ganzes, durch die Position des Cursors bestimmmtes, Wort in gleicher Weise markiert. Unter Wort ist hierbei eine Zeichenkette zu verstehen, die von zwei Begrenzern eingefaßt ist, die im Menü unter 'Word-Separator' wählbar sind.

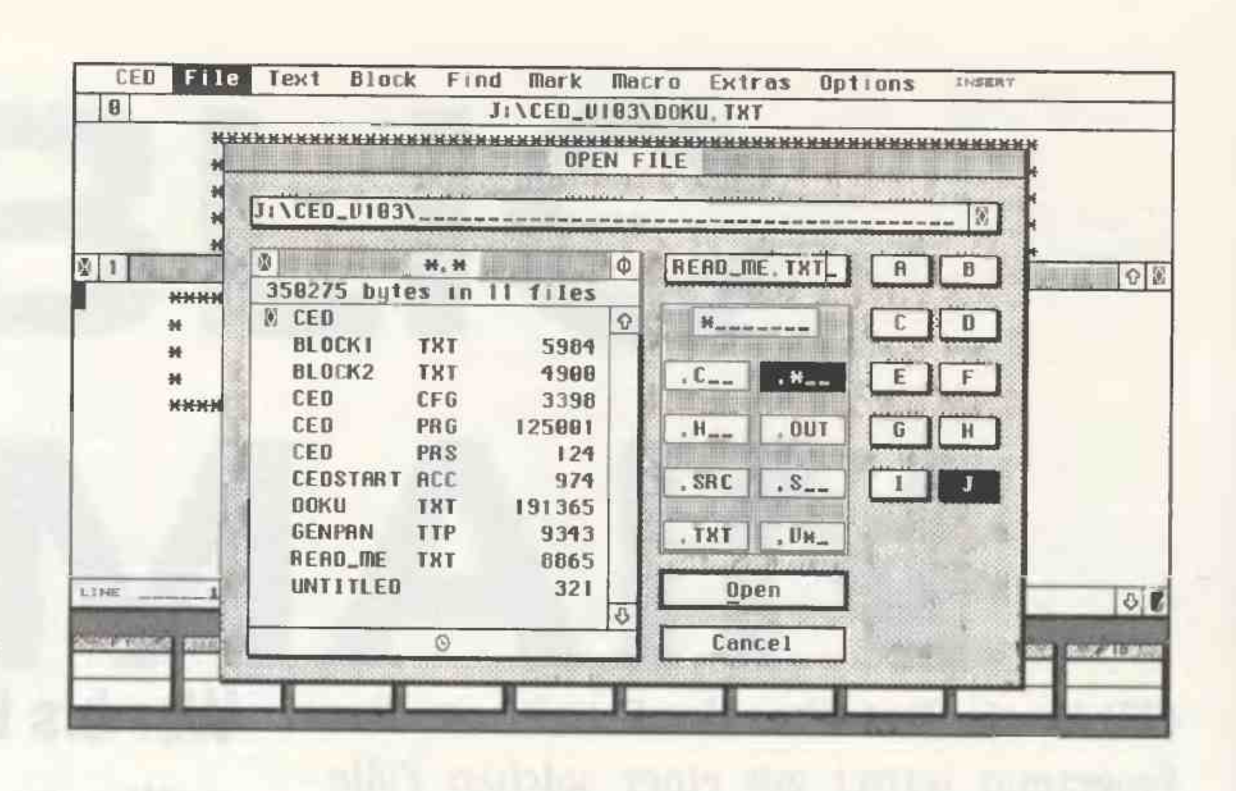


Abb. 2: Eine eigene File-Selector-Box ermöglicht schnellen Zugriff auf die angeschlossenen Laufwerke.

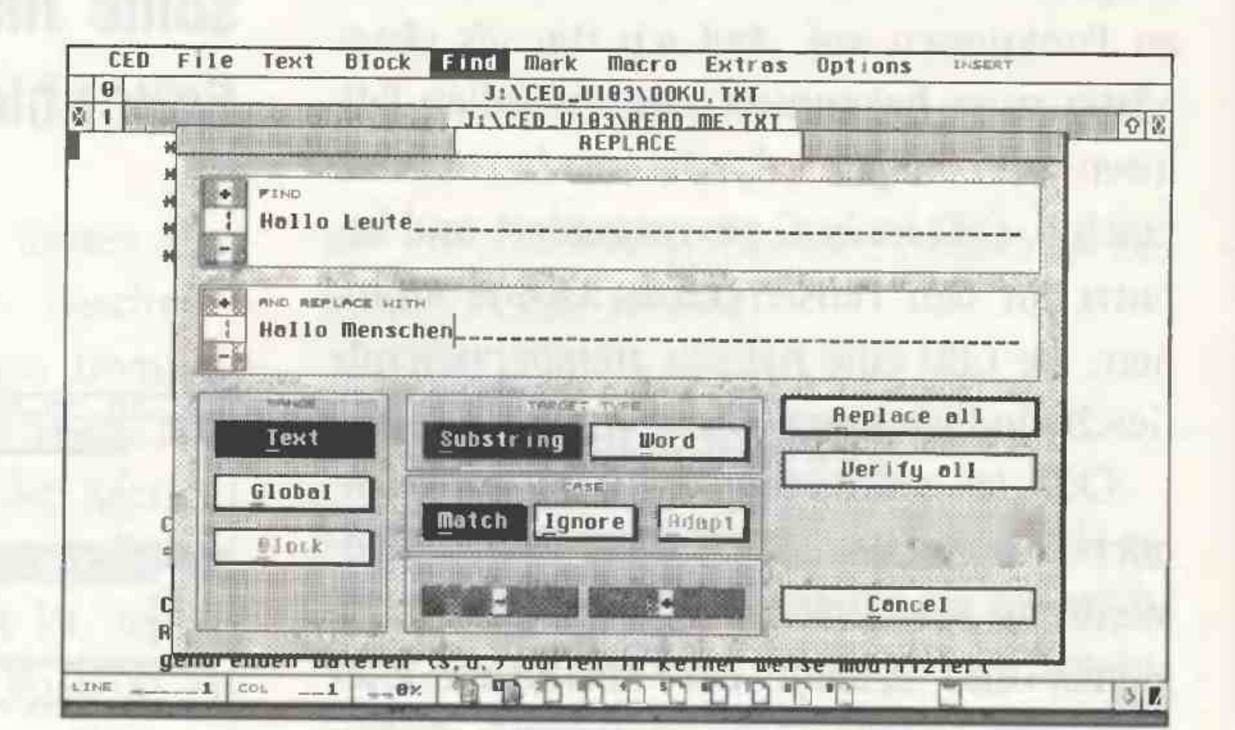


Abb. 3: Komfortable Suchen- und Ersetzen-Funktionen lassen wohl kaum Wünsche offen.

Suchen und sich zurechtfinden

Trotz des sehr schnellen Scrollens wäre ein vertikaler Rollbalken besonders bei langen Texten manchmal wünschenswert. Verbessert wird die Situation durch die Möglichkeit, innerhalb des Textes Markierungen zu setzen, die dann mit den Jump-Befehlen angesprungen werden können. Bis zu fünf Markierungen sind in jedem der zehn Textpuffer möglich. Die Markierungen gehen erst dann verloren, wenn die Markierungszeile gelöscht wird. Selbstverständlich kann man auch durch Eingabe der Zeilennummer (Go To Line) gezielt in den Text springen. Eine Spezialmarkierung läßt sich mit der Help-Taste setzen. Diese wird mit Hilfe von Shift/Help angesprungen. Der Witz bei der Sache ist, daß die Stelle, von der aus der Sprung erfolgt ist, jetzt als neue Help-Markierung interpretiert wird, womit man in der Lage ist, zwischen zwei Textstellen schnell hin- und herzuspringen.

Eine weitere Möglichkeit, an die Stelle seiner Wahl zu gelangen, ist das Auffinden von Zeichenketten. In der zugehörigen Dialogbox können bis zu zehn Strings mit einer maximalen Länge von 55 Zeichen eingegeben werden. Die Suchstrings gehören zur CED-Konfiguration und werden somit mit der Gesamtkonfiguration abgespeichert. Man hat die Auswahl zwischen vier verschiedenen Suchbereichen: dem aktiven Textpuffer, dem aktiven und allen zahlenmäßig folgenden, einem zusammenhängenden Block und dem Filesystem. Weiter besteht die Wahl, nur die Dateien des eingestellten Pfades zu durchsuchen oder aber zusätzlich alle Dateien in den im Pfad befindlichen Unterverzeichnissen, die rekursiv abgearbeitet werden. Die Dateien werden nacheinander in den aktuellen Textpuffer geladen und durchsucht. Ist das Programm fündig geworden, so kann man innerhalb einer Dialogbox wählen, ob abgebrochen, weitergesucht, der Rest des aktuellen Textes ignoriert oder auf den nächsten Textpuffer umgeschaltet werden soll. Hiermit können bis maximal 10 Dateien, in denen das Suchmuster vorkommt, in die Textpuffer geladen werden.

Optional ist in den anderen Suchbereichen die Suche nach Substrings oder ganzen Worten, das Ignorieren von Groß- und Kleinschreibung, die Suchrichtung und der Suchstart möglich. Bei ganzen Worten müssen diese von den Wortseparatoren eingeschlossen sein. Suchstart können der Anfang oder das Ende des Files sein (abhängig von der Suchrichtung) oder die aktuelle Cursorposition.

Ersatzbefriedigung?

Im gleichen Atemzug mit der Funktion 'Finden' darf man sicher die Funktion 'Ersetzen' erwähnen, denn sie benutzt zumindest teilweise dieselben Routinen. Die Dialogbox ist derjenigen von 'Find' sehr ähnlich. Es können natürlich auch für den Ersatzstring zehn Zeichenketten vorgegeben werden. Eine Besonderheit ist die 'Adapt-Funktion', die bei eingeschaltetem Ignorieren der Groß-Klein-Schreibung den Ersatzstring an den zu ersetzenden anpaßt. Wird beim Ersetzen die Zeilenlänge zu lang, so bricht die Operation ab und die entsprechende Zeile wird angesprungen.

Für geplagte C-Programmierer hat der Autor noch ein Schmankerl parat, das es gestattet, Funktionsköpfe in langen C-Source-Texten komfortabel aufzusuchen. Es reicht bei Aufruf dieser Funktion aus, nur einen Teil des Funktionsnamens einzugeben; auf die Parameterliste kann man erst recht verzichten. Ebenfalls auf C-Source-Codes gemünzt ist die Möglichkeit zu prüfen, ob zu jeder geschweiften Klammer auch das benötigte korrespondierende Gegenstück existiert. Mit Ctrl-{ u. Ctrl-} lassen sich diese Klammern innerhalb des Textes auch direkt anspringen.

Voll im Trend: Makros

Die Zusammenfassung mehrerer Einzelkommandos zu einem neuen, das dann über einen einzigen Tastendruck ausgelöst wird, nennt man ein Makro. 'Makrotisch' oder makrofähig sind alle Tastatureingaben, GEM-Dialogaufrufe über die Menüleiste, Eingaben im GEM-Dialog und die meisten Funktionsfelder innerhalb der Windows. Und nun kommt der Clou: Eine Folge von Funktionen und Abläufen kann quasi wie mit einem Recorder aufgezeichnet und einer Funktionstaste bzw. einer Taste des numerischen Zahlenfeldes als Makro zugeordnet werden. Ein Makro darf als Obergrenze aus bis zu 200 Einzelschritten bestehen. Abgerundet wird das ganze durch ein Namenskürzel, das dem Makro nach der Aufnahme zugewiesen wird. Dieses taucht in den Funktionstasten-Symbolen am unteren Rand des CED-Desktops wieder auf – als Gedächtnisstütze für den Benutzer.

Eine spezielle Makromöglichkeit firmiert unter dem Namen 'Macro Loop' und funktioniert nur in zusammenhängenden Blöcken. Bei Anklicken und nachfolgender Auswahl eines Makros wird dieses so lange wiederholt, bis ein Einzelschritt aus dem Block herausführt bzw. mit Shift gewaltsam abgebrochen wird. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Macro Loop ist eigentlich nur die besondere Ausführungsweise eines Makros, das natürlich auch außerhalb eines Blockes jederzeit aufgerufen werden kann.

Im Menüpunkt 'Misc..' (Verschiedenes) läßt sich noch festlegen, ob und welches Makro nach dem Programmstart automatisch ausgeführt werden soll. Man könnte zum Beispiel dafür sorgen, daß nach dem Programmstart immer wieder der gleiche Text in ein bestimmtes Fenster geladen oder die File-Select-Box aufgerufen und mit einem bestimmten Pfad vorbereitet wird. Selbstredend lassen sich Makrobelegungen auch laden und abspeichern.

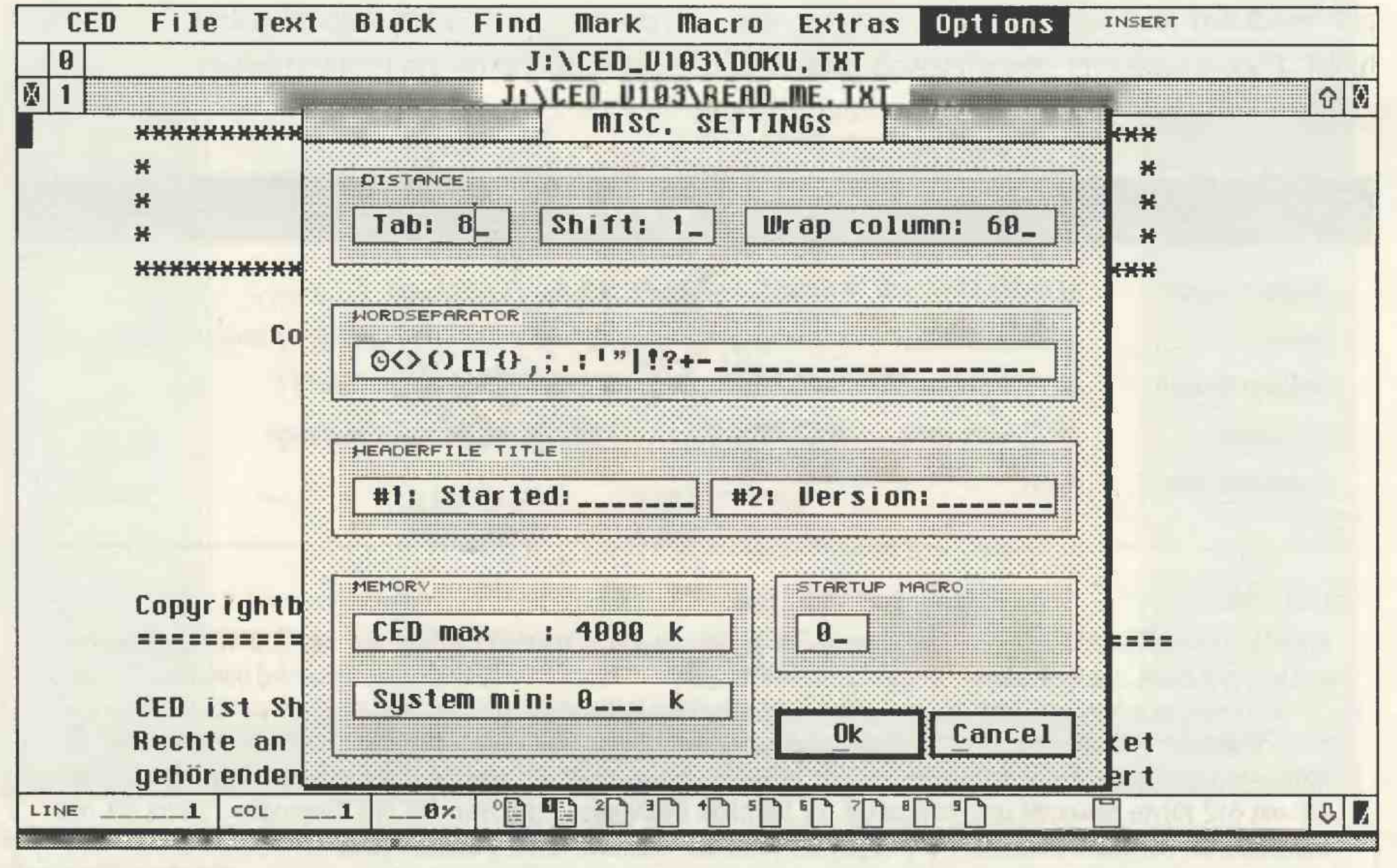


Abb. 4: In den 'Miscellaneous Settings' können unter anderem auch die Wort-Separatoren bestimmt werden.

Köpfchen muß man haben

CED unterstützt das Laden eines Textkopfes über die Menüleiste oder durch eine Tastenkombination. Geladen wird jeweils der Text, der in der Pfadeinstellung unter 'Header-File' festgelegt wurde. Besonders interessant wird ein solcher Header, wenn die Möglichkeit besteht, automatisch ein Datum und eine Uhrzeit eintragen zu lassen. Man kann dies in einem Header vor eigenen Briefen oder als Dokumentation bei der Erstellung von Programm-Sources benutzen. Der Autor hat bei der Implementierung der Funktion wohl besonders auf den letzten Punkt geschielt. Im Menüpunkt 'Misc..' sind in diesem Zusammenhang zwei Einträge möglich: Der erste Eintrag bezieht sich auf Datum und Uhrzeit beim Laden des Headers, der zweite auf die selben Faktoren beim Abspeichern der kompletten Textdatei. Ein Beispiel-Textkopf auf der Diskette hilft beim Zurechtfinden.

Kommunikation

Außerhalb der normalen Lade- und Speicheroperationen können Texte durch 'Addieren' an die Stelle der momentanen Cursorposition eingeladen werden. Das Abspeichern läßt sich – für vorsichtige Menschen – mit Backup-Option erledigen. Normalerweise wird bei jedem neuen Abspeichern das schon existierende Backup überschrieben. Nicht so bei CED! Es können durch automatische Numerierung bis zu 100 gestaffelte Backups angelegt werden. Man könnte hiermit die Dokumentation einer Programmentwicklung aufzeigen.

Zu Papier bringen lassen sich komplette Texte und zusammenhängende Blöcke. Zuvor sollte man sich aber einen Druckertreiber erstellt haben. Dieser läßt sich entweder automatisch bei Programmstart oder aber jederzeit später starten. Die Syntax der Treiber-Source-Datei entspricht weitgehend dem Standard solcher Treiber und kann durch den beigegebenen Treiber studiert werden. Ein spezielles Programm sorgt für die Übersetzung des Source-Codes in ein für CED verdaubares Format.

Einstellungen

Im folgenden Absatz möchte ich eine Reihe von Einstellungen erwähnen, die in unterschiedlichen Menüpunkten vorgenommen werden können. Die meisten dieser Konfigurationen lassen sich unter dem Menüpunkt 'Optionen' und dort im Untermenü 'Modus' vornehmen. Modus ist als Pop-Up-Menü gestaltet und erlaubt das Setzen einer Menge von Flags. Folgende Entscheidungen sind möglich: Einfüge- oder Überschreibmodus, Fontgröße 8x8 oder 8x16 (für jeden Textpuffer separat einstellbar!), Tastaturklick, Freiheit für den Cursor ('Cursor free moveable' – gesetzt läßt sich der Cursor auch hinter das Zeilenende plazieren), Zeilennummern beim Ausdruck ausgeben.

Automation

Das Setzen von 'Auto Load' bewirkt, daß beim Verlassen des Editors über 'Save and Quit' eine INF-Datei angelegt wird, die den Namen des Textes, die aktuelle Cursorposition und die aktuelle CED-Konfiguration enthält. Beim erneuten Starten wird besagter Text und die letzte Konfiguration automatisch geladen und der Cursor an die aktuelle Position gesetzt. Neben dem automatischen Einrücken zu Beginn einer neuen Zeile, dem automatischen Entfernen überflüssiger Leerzeichen vor dem Abspeichern des Textes und dem automatischen Umbruch läßt die Einstellungsdialogbox noch eine Entscheidung darüber zu, ob Buttons in Dialogboxen, mit mehr als einem Zeichen, durch Drücken der Control-Taste und des unterstrichenen Zeichens, angewählt werden sollen oder nicht. Diese Option ist für Mausfanatiker wohl überflüssig, es soll aber vereinzelt auch noch Mausophobe geben, deren Finger an der Tastatur kleben und denen es unendliche Mühe macht, ihren Blick vom Bildschirm zu heben und ihrem Gehirn den Befehl zu geben, besagtes Mäuslein zu ergreifen. Nunja, Spaß beiseite – CED bietet jedenfalls für beide Glaubensrichtungen die adäquate Bedienung.

Miscellaneous

Das schwere englische Wort – sprechen Sie's mal aus – heißt soviel wie 'Verschiedenes' oder 'Gemischtes'. Hier wird also alles untergebracht, für das entweder kein Platz mehr war oder das keiner Thematik so richtig eindeutig zugeordnet werden konnte. Diese Dialogbox läßt jedenfalls noch einige interessante Einstellungen zu. Dazu gehören - neben den bereits erwähnten Wortseparatoren (es können bis zu 40 verschiedene sein!) und den Key-Wörtern für das Headerfile (für das Datum etc.) – der Tabulatorabstand und die Endspalte für den automatischen Zeilenumbruch. Nicht ganz schlüssig ist hierbei die Möglichkeit, Werte über 80 bis zu 252 einzustellen, obwohl kein horizontaler Rollbalken existiert, der diese Bereiche leicht zugänglich machen würde. Innerhalb des Dialogs sind der maximale Speicher, der vom System reserviert wird, und der minimale, der dem Betriebssystem bleiben soll, vorbestimmbar. Relevanz besitzt diese Einstellung allerdings nur beim Programmstart. Gleiches gilt auch für die Nummer des Makros, das beim Programmstart automatisch aktiviert werden soll. Eine Null bewirkt Nichtausführung und automatisches Öffnen der File-Selector-Box zur Dateiauswahl.

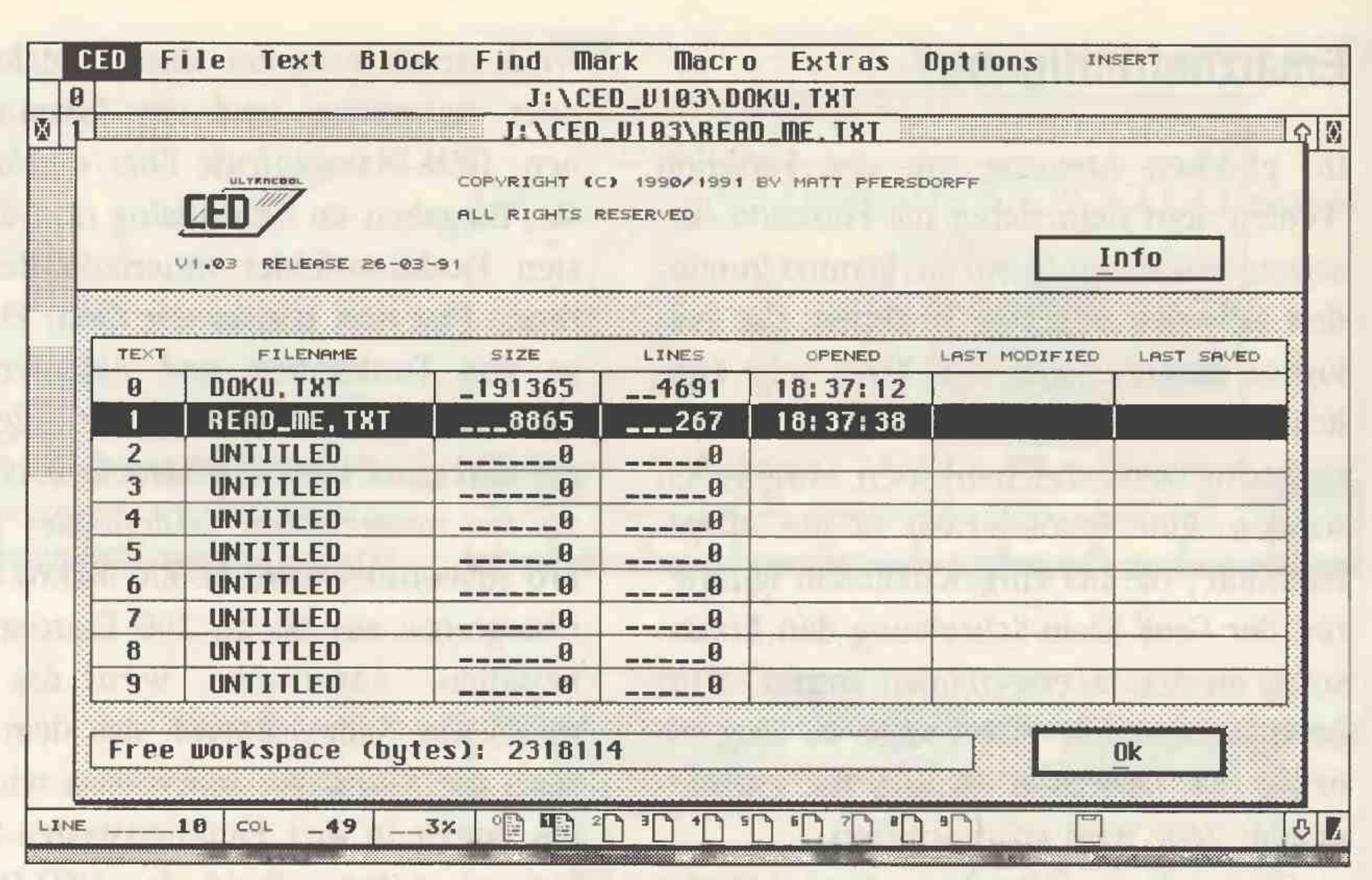


Abb. 5: Genaue Informationen zu den geladenen Texten gibt die 'Info'-Box, der man auch entnehmen kann, wie lange man schon an einem Text arbeitet und wann dieser zuletzt gesichert wurde.

Unterm Strich

CED ist einer der besten Text-Editoren, die momentan auf dem PD- und Shareware-Markt existieren. CED kann sich aber auch mit den meisten kommerziellen Editoren durchaus messen. Eine ganze Reihe von Optionen, die ich gar nicht vollständig wiedergegeben habe, sind vor allem auch für C-Programmierer von hohem Interesse. Eine mehr als 190 KByte große Anleitung auf Diskette rundet das positive Bild ab. Die bei dauerhafter Benutzung zu entrichtende Shareware-Gebühr von DM 30,- bzw. DM 20,- für Schüler und Studenten ist in Anbetracht der Leistungsfähigkeit des Programms mehr als gerechtfertigt. ep/cs

CED V1.03

Programmautor:	Matthias Pfersdorff, Rubensstr. 9, 6780 Pirmasens			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch, Menüs englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J166

CED: CED ist ein Texteditor der Spitzenklasse im PD-Bereich. Zu dem Programm gehört eine fast 200 KByte umfassende Dokumentation. (S) **Kolumbus:** Ein Text-Editor mit integrierter Shell für Programmiersprachen auf dem Atari ST und TT. Die vorliegende Version bietet etwas weniger Möglichkeiten als die Vollversion, ist aber dennoch komplett funktionsfähig. **MyMono:** Schneller Monochrom-Emulator speziell für den STE mit Farbmonitor. Dieser Emulator erreicht 60 bis 100% der Geschwindigkeit des Originals. (S, f) **Fiesta:** Ein Monochrom-Emulator für Farbsysteme. Kompakt (auch für STs mit 512 KByte geeignet) und kompatibel. (f) **Gerhilds Challenge:** Vernichten Sie drei Glaskugeln, indem sie mit wohldosierten Schüssen (maximal 7 pro Kugel) auf eines der Totenkopf-Felder plazieren. (s/w)

Autokost

Fahrzeug-Verwaltung unter GEM

Wie hoch waren die Werkstattkosten im letzten Jahr, was kostete der Kilometer im letzten Monat? Auf alle diese und weitere Fragen bietet AutoKost eine Antwort.

Des Deutschen liebstes Kind ist angeblich das Auto, aber wie steht's mit dem Computer? Für alle, die in beidem ein Hobby sehen, aber auch für diejenigen, die – egal aus welchen Gründen – beides besitzen, empfiehlt sich das Programm AutoKost von Cornelius Bode, das inzwischen in der Version 2.5 vorliegt. AutoKost ermöglicht das komfortable Verwalten aller im Zusammenhang mit dem Auto anfallenden Kosten und Daten. Vergessen ist das umständliche Ausrechnen des Durchschnittsverbrauchs mit dem Taschenrechner, vergessen werden hingegen nicht mehr die wichtigen Inspektions-Intervalle.

Die Installation

Der Arbeit mit einer Festplatte steht erfreulicherweise nichts im Wege, eine solche ist aber keinesfalls erforderlich. Benötigt wird ein Monochrom-Monitor; Besitzer eines Atari TT finden spezielle Hinweise bezüglich der benötigten Auflösung in der gut strukturierten und mit zwölf Seiten völlig ausreichenden Anleitung.

Auf der Diskette befindet sich außerdem eine Beispieldatei, die die Möglichkeiten des Programms verdeutlicht. Wer beim Lesen der Anleitung ein wenig mit dieser Beispieldatei 'herumspielt', wird schnell mit der Arbeitsweise von AutoKost vertraut.

Let's go!

Nachdem die Anleitung verdaut ist, kann eine Datei für das eigene Auto erstellt werden. Dazu werden die entsprechenden Daten wie Fahrzeug-Halter, Hersteller, Typ, Leistung in KW/PS usw. in Dialogboxen eingegeben, die über das Menü 'Angaben' erreicht werden. Hier läßt sich auch die Adresse der Werkstatt eingeben, sowie die Termine für den nächsten TÜV-Besuch und die Erneuerung der ASU, die von AutoKost überwacht werden, um den Anwender zu gegebener Zeit daran zu erinnern.

Alle anfallenden Kosten (Kraftstoff, Öl, Werkstatt...) werden in Zukunft mit Hilfe der Funktionen im gleichnamigen Menü eingegeben. AutoKost übernimmt automatisch das Systemdatum und gibt es in Datumsfeldern vor, läßt aber auch eine Änderung zu. Die Felder für die Einträge sind logisch beschriftet, so daß keine Mißverständnisse auftreten können. Während Kilometerstände nur ganzzahlig angegeben werden sollten, kann man z.B. bei Literangaben oder Geldbeträgen als Trennzeichen zwischen den Vor- und Nachkommastellen sowohl den Punkt als auch das Komma verwenden, was die Arbeit gerade für Computer-Unkundige erleichtert.

Komfortable GEM-Dialoge

Weiterhin stehen in den Boxen Buttons zur Verfügung, mit denen man in den schon vorhandenen Daten blättern kann. Dies ermöglicht nachträgliche Änderungen, wenn einmal Eingabefehler gemacht wurden.

Bezüglich der Kraftstoffkosten sollte erwähnt werden, daß bei der Eingabe unbedingt die richtige Einstellung des Punktes 'vollgetankt' beachtet werden sollte. Hierfür gibt es zwei Radio-Buttons mit den Aufschriften 'ja' und 'nein'. Nur, wenn diese bei jedem Tanken betätigt werden, kann AutoKost den Durchschnittsverbrauch richtig berechnen. Um überhaupt eine Basis für die Berechnung zu haben, muß mindestens dreimal vollgetankt werden und später wenigstens ab und zu.

Intervall-Verwaltung

Das nächste Menü beinhaltet Funktionen zum Führen eines Fahrtenbuchs sowie zur Verwaltung von Intervallen und auftretenden Mängeln. Besonders interessant ist der

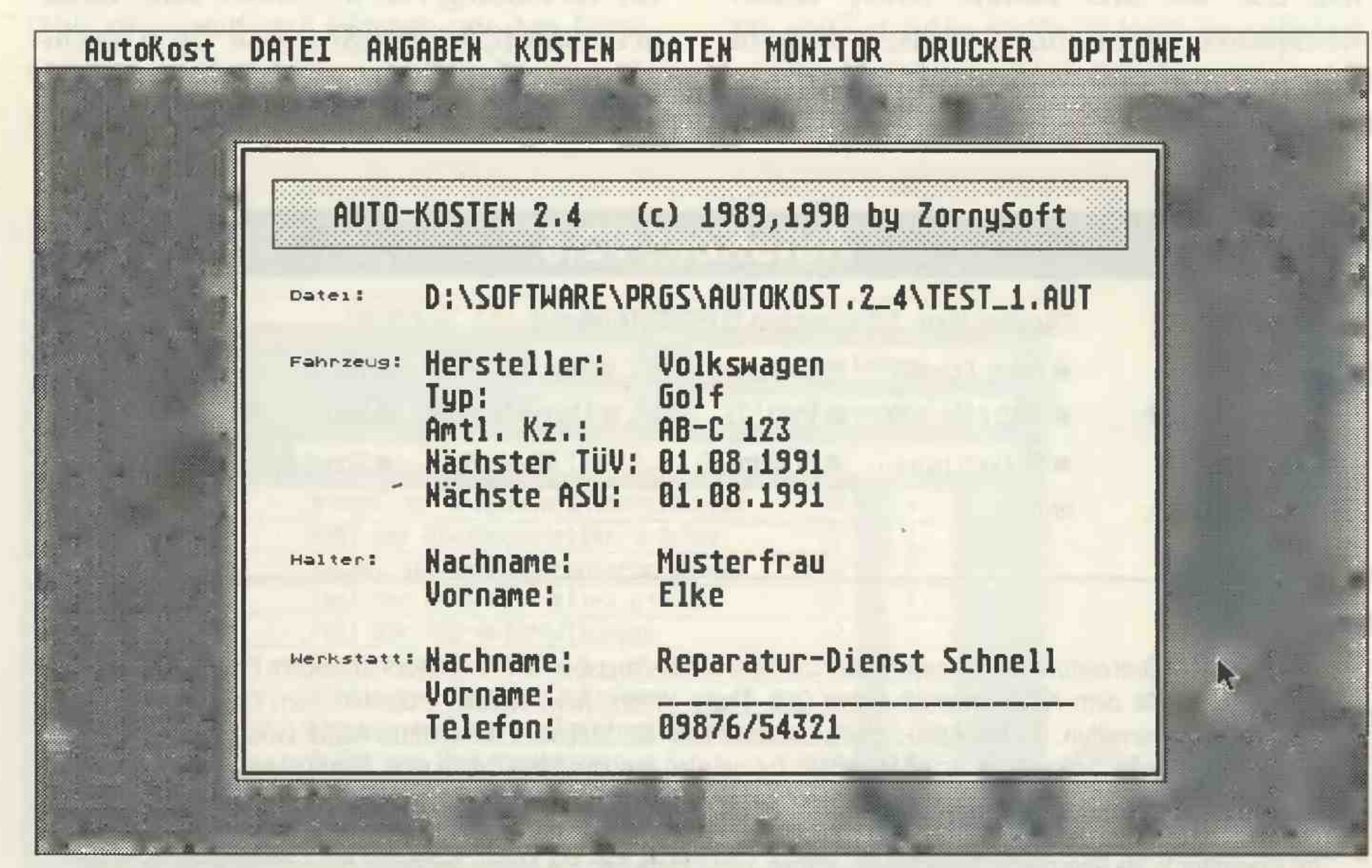


Abb. 1: In einer Dateimaske werden die benötigten Daten eingegeben. Kennen Sie den Vornamen Ihres Werkstattmeisters?

Punkt 'Intervalle...'. In der dazugehörenden Dialogbox kann man bis zu vier Intervalle eingeben, die daraufhin vom Programm überwacht werden, z.B. die Termine für die Inspektionen. Als erstes gibt man einen Text ein, der Sinn und Zweck des Intervalls beschreibt, danach eine Kilometer- und eine Monatszahl, die die Häufigkeit beschreiben (Beispiel: 'alle 15000 Kilometer oder alle 6 Monate'). Zum Schluß müssen natürlich noch der Kilometerstand und das Datum angegeben werden, an dem das Intervall beginnen soll. Wie auch bei den TÜV- und ASU-Terminen überwacht AutoKost, wann sie fällig werden, und informiert den Benutzer.

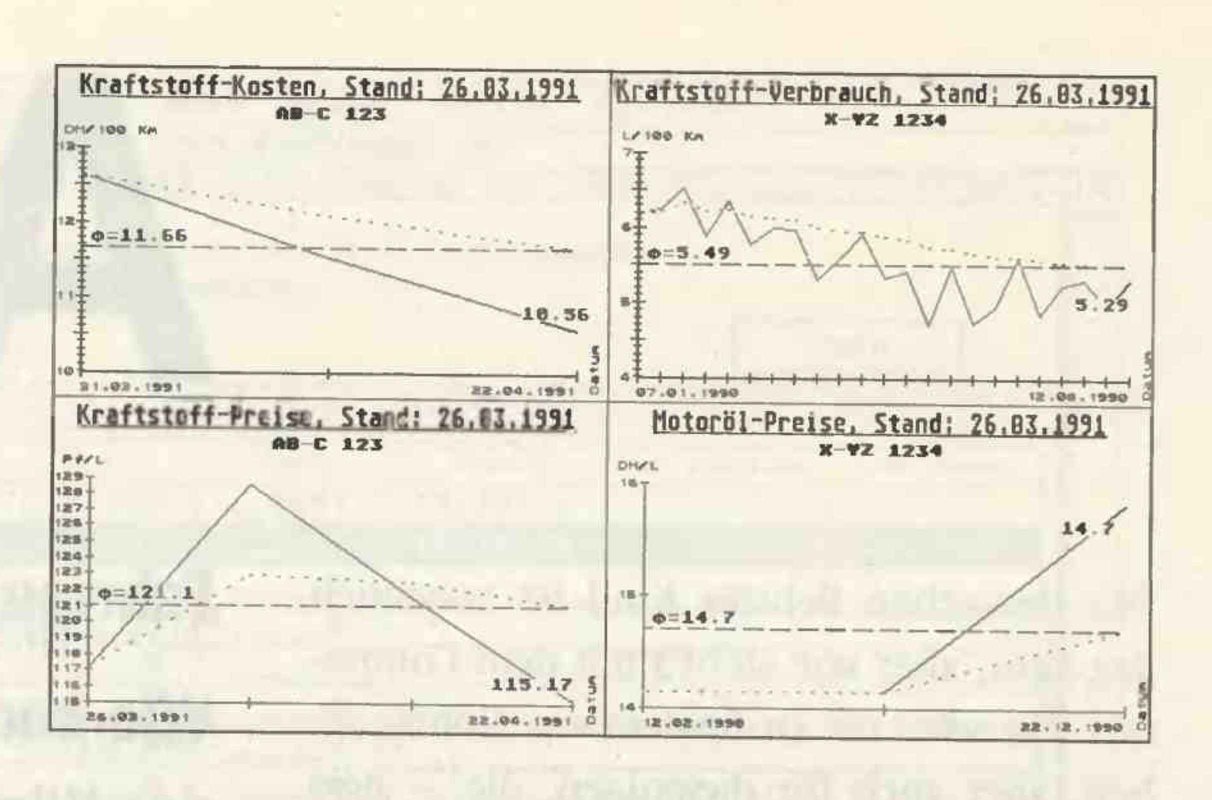


Abb. 2: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Mit vier Grafiken schafft Autokost den schnellen Überblick über die Kraftstoff-Kosten

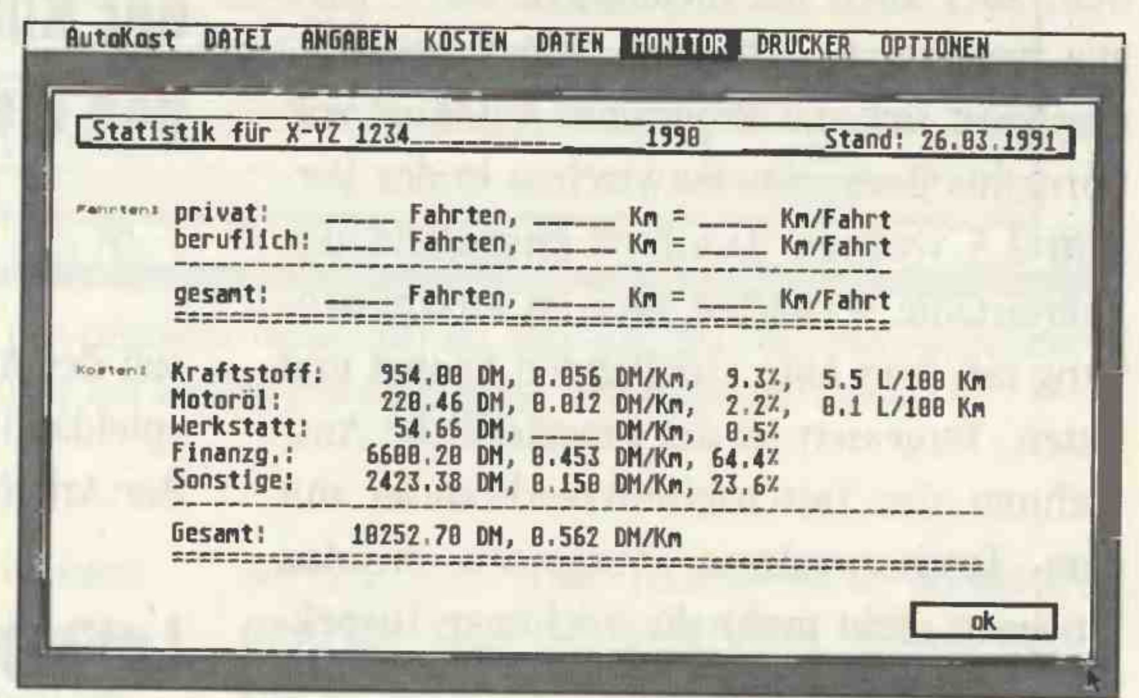


Abb. 3: Eine Statistik gibt Aufschluß über die fahrzeugrelevanten Daten

Umfangreiche Statistik

Weiter geht es mit dem Menü 'Monitor'. Die dort vorhandenen Funktionen dienen zum Abrufen von verschiedensten Statistiken in tabellarischer und grafischer Form. Einige der Grafiken sind verkleinert und zusammengefaßt in einer der Abbildungen zu sehen. Die in diesem Menü abrufbaren Tabellen stellen alle Kosten in einem beliebigen Zeitraum (Monat/Jahr/Gesamt) dar.

Um noch einmal auf die grafischen Auswertungen zurückzukommen: Eine Funktion zum Ausdrucken hat Cornelius Bode nicht vorgesehen – er empfiehlt hier die Hardcopy-Routine des Betriebssystems – dafür aber solche zum Abspeichern, z.B. zur Weiterverarbeitung in einem Malprogramm. Der Clou: Neben dem ST-Screen-Format (32 KByte) steht auch das des TT zur Verfügung (150 KByte). Außerdem lassen sich die Grafiken stufenlos verkleinern und vergrößern.

Druckeranpassung

Das vorletzte Menü ermöglicht den Ausdruck aller Daten. Damit AutoKost mit jedem Drucker zusammenarbeitet, existiert der Menüpunkt 'Druckertreiber...'. In einer Dialogbox – worin sonst – lassen sich die benötigten Steuersequenzen und Einstellungen vornehmen. Damit diese Parameter auch beim nächsten Programmstart zur Verfügung stehen, werden sie in einer Info-Datei abgespeichert. Dazu dient der entsprechende Punkt im letzten Menü, das auch noch Funktionen zum Erzeugen von BAK-Dateien, einen Bildschirmschoner und Informationen über die Speicherbelegung beinhaltet.

Fazit

Ich benutze AutoKost bereits seit zwei Monaten in den Versionen 2.3 und 2.4. Inzwischen befindet sich auf Diskette J96 die Version 2.5, die nochmals verbessert wurde. Es handelt sich um ein sicheres und anwenderfreundliches Programm, das durch seine volle Einbindung in GEM besticht. Bekannte Empfehlungen zur Gestaltung einer Benutzeroberfläche wurden beachtet, wie z.B. die drei Punkte hinter einem Menüpunkt, wenn durch dessen Anwahl eine Dialogbox aufgerufen wird. Weiterhin läßt sich jede Funktion auch über die Tastatur aufrufen, wodurch eine schnellere Bedienung ermöglicht wird. Durch die Kompatibilität zum TT muß man nicht befürchten, seine Daten bei einem Aufstieg nicht mehr nutzen zu können. Daß bei allen Daten-gefährdenden Funktionen Sicherheitsabfragen erscheinen, braucht bei einem Programm dieses hohen Qualitätsniveaus fast nicht mehr erwähnt zu werden. Kurz und gut: Für alle, die ein Programm zur Verwaltung von Kfz-Kosten und -Terminen suchen, ist AutoKost DER Tip schlechthin!

lk/cs

AutoKost V2.5

Programmautor:	Cornelius Bode, Schebeeksfeld 12, 3057 Neustadt 2			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J96

AdressJB: Adreßverwaltung als Accessory, das formatierte Adreßangaben auf Knopfdruck an andere Programme übermitteln kann, die dem XACC-Protokoll folgen (z.B That's Write). (s/w) **Archiv:** Programm, um Objektmodule im DRI-Format zu verwalten. (S) **AutoKost:** Schafft Überblick über alle laufenden Kosten Ihres Autos. (s/w) **BigTime:** BigTime zeigt eine große Digitaluhr an. (s/w) **Haushalt:** Zur privaten Kostenaufstellung. In einer Spreadsheet-ähnlichen Maske erfassen Sie monatsweise Ihre Ausgaben und erhalten die Auswertungen im Jahresüberblick. (s/w) **Image Resource:** Das Programm erzeugt ein Resource-File mit einer Bit-Image-Struktur, d.h. es können Ausschnitte beliebiger Bilder im Iconeditor in die Ressource übernommen werden. (s/w) **Klein Edi:** Ein kleiner Texteditor ohne GEM-Elemente. (s/w) **LX 800:** Druckertreiber für 1st Wordplus und den Epson-Drucker LX 800.

Charts 3

Wie man anhand der Zwischenüberschriften auf dieser Seite schon erkennen kann, ist es nicht einfach, Charts 3 in eine Software-Schublade zu stecken. Ein Grund mehr, sich dieses umfangreiche Programm näher anzusehen.

Startet man Charts 3 zum ersten Mal auf seinem Computer, so ist nicht auszuschließen, daß man von der Vielzahl der Funktionen und Möglichkeiten schier erschlagen wird. Das Programm läßt sich auch gar nicht so einfach in eine bestimmte Gruppe von Anwendungen einordnen. Ich würde sagen, Charts dient primär der darstellenden statistischen Aufarbeitung von Daten mit ausgeprägtem Dateneingabeteil, etlichen Datenmanipulationsmöglichkeiten und vielfältigen Grafikfunktionen. Charts ist eine vollwertige GEM-Anwendung, deren Steuerung hauptsächlich über Pull-Down-Menüs und in Unterfunktionen über Pop-Up-Menüs erfolgt. Der Accessory-Zugriff ist leider gesperrt.

Ist's ein Spreadsheet?

Nach Anwahl des Punktes 'Arbeitsblatt' fühlt man sich in eine Tabellenkalkulation versetzt: Das typische Spread-Sheet erscheint in Zellen unterteilt, wobei die Spalten durch Buchstaben und die Zeilen mit Zahlen aufwärts durchnumeriert sind. Die Funktionen sind am unteren Bildschirmrand aufgelistet und können mit den Funktionstasten abgerufen werden. Permanent angezeigt wird die Anzahl der eingetragenen Werte in der Cursorspalte und der noch freie Speicherplatz. Geändert werden können die Parameter Zeilenzahl (maximal 1000), Nachkommastellen und Zellenbreite (maximal 15). Neben der direkten Belegung der Zellen mit Zahlenwerten sind das Laden und auch das Abspeichern von Tabellen möglich. Dies kann als Gesamttabelle oder als auswählbarer Bereich erfolgen. An Manipulationsmöglichkeiten stehen das Löschen, das Anfügen und das Einfügen von Werten in die Tabelle zur Verfügung. Tabellenbereiche sind innerhalb der Tabelle verschiebbar. Vor allen weiteren Operationen steht die Zuordnung. Hierbei wird eine Spalte als x, die andere als zugeordnete y-Spalte definiert, wobei gewährleistet sein muß, daß die Elementanzahl in beiden Spalten gleich ist. Nach vorgenommener Zuordnung können beide Spalten sortiert oder mathematisch umgeformt werden. Im Arbeitsblatt 'Mathematik' sind insgesamt 40 Möglichkeiten anwählbar, die x- oder die y-Spalte zu transformieren. Hierzu gehören so triviale Tätigkeiten wie die Addition einer ganzen Zahl zu den Elementen einer Spalte und die Addition der Spalten, wobei das Ergebnis wieder der x-Spalte zugeordnet wird, sowie die Transformation mittels mathematischer Funktionen wie Cosinus und Logarithmus. Zu bemängeln ist hierbei, daß innerhalb des Arbeitsblattes die Maus jegliche Funktion verloren hat. Sogar das Anspringen spezieller Felder muß mittels einer Funktion vorgenommen werden – für ST-User zumindest etwas ungewöhnlich.

Oder ein Grafikprogramm?

Die eingegebenen Daten können nach der Eingabe grafisch dargestellt werden. Ich würde diese 'Repräsentationsgrafik' zwar nicht unbedingt als professionell bezeichnen, aber zusammen mit den später zu besprechenden zusätzlichen Grafikmöglichkeiten lassen sich schon beachtliche Ergebnisse erzielen. Die Diagramme sind betont schlicht gehalten, d.h. auf Füllmuster und ähnlichen Schnickschnack wird verzichtet, die Umrisse müssen reichen. Es lassen sich auf diese Weise Kuchen (2D), Torten (3D), Säulen, Geraden, Balken, 3D-Blöcke, x-y-Diagramme und Kurven erzeugen. Die Größe der Diagramme ist mit der Maus bestimmbar, das trifft auch für den Ort des Diagramms zu. Man hat somit die Möglichkeit, mehrere Diagramme auf einem Bildschirm darzustellen. Bei allen Diagrammen können die Achsenextremwerte automatisch an den Daten orientiert erzeugt oder mit der Hand geändert werden. Werden die Werte manuell zu klein eingegeben, so



Abb. 1: Die Darstellungs-Parameter lassen sich komfortabel und übersichtlich einstellen.

kann es passieren, daß Daten außerhalb des Koordinatensystems dargestellt werden.

Wählt man den Punkt Geraden, so wird eine Regressionsgerade durch die Punktmenge gezogen. Zusätzlich zum Geradenbild erhält man noch die genauen Daten der Gerade und dazu die Standardabweichung, die Varianz und den Schwerpunkt für die x- und die y-Spalte. Durch die Auswahl geeigneter Symbole und späterer Beschriftung kann jedes Diagramm mit einer Legende versehen werden. Die Diagramm-Darstellung läßt sich durch eine ganze Palette von möglichen Voreinstellungen, die im Parameter-Menü vorgenommen werden, an die individuellen Bedürfnisse anpassen. Ein Diagramm kann als Box oder mit Koordinatenpfeilen, mit oder ohne Rasterung (auch separat für x bzw. y), mit Skalierung oben oder unten, rechts oder links daherkommen. Die Punktsymbole sind aus einer Menge von acht auswählbar und können verschiedene Größen annehmen.

Grafikelemente

Möchte man seine Grafiken verschönern oder überhaupt etwas ganz anderes machen, so steht eine ordentliche Grafikbibliothek zur Verfügung. Angeboten werden Kreise, Ellipsen, Rechtecke, Parallelogramme, Polygone, Linienzüge und Texteingaben. An dieser Stelle sei erwähnt, daß bis zu maximal zehn Bildschirme bearbeitet werden können und daß zwischen einem Vollbild und dem Bild mit Menüleiste umgeschaltet werden kann. Zu jedem Grafikobjekt, das im Menü ausgewählt wird, öffnet sich ein Pop-Up-Menü, das weitere Möglichkeiten eröffnet. So ist bei den meisten Objekten das Füllen möglich. Über die Füllmuster wird später noch berichtet. Bei Kreisen gibt es die Segmentwahl, bei Linienzügen die Wahl zwischen Freihand-, einfacher- und verbundener Linie sowie Strahlenbündel und bei Rechtecken die Möglichkeit, die Ecken abzurunden. Alle Objekte – auch die Texte – lassen sich nach dem Erzeugen frei auf dem Schirm verschieben und plazieren.

Tools zur Feinarbeit

Wie bei den meisten Grafikprogrammen gibt es auch hier eine Reihe von Standard-Grafik-Werkzeugen, die durch eine Vielzahl von veränderbaren Parametern hervorstechen. Das Ändern der Parameter erfolgt jeweils in einer separaten Menübox und ist gut gelungen, jede Einstellung wird sofort in seiner Auswirkung angezeigt. Strecken werden bemaßt durch das Markieren der Endpunkte. Angezeigt werden beide Pixelwerte und die gerundete Diagonalsumme. Ein rechteckiger Bildausschnitt läßt sich in ein Klemmbrett übernehmen und an beliebiger Stelle in jedem Grafikfenster wieder ausgeben. Zum Manipulieren des Gesamtbildes oder von Teilen stehen die sechs Funktionen Füllen, Kopieren, Verschieben, Drehen, Spiegeln und Invertieren zur Verfügung. Bemerkenswert ist, daß die Drehung um beliebige Winkel erfolgen kann; leider ist die Bildberechnung etwas langsam.

Eine Frage der Einstellung

Die Anzahl der möglichen Parametereinstellungen ist wirklich erstaunlich groß. Neben den schon weiter oben angesprochenen gibt es noch die Füllmusterbestimmung. Ein Mustereditor gestattet das Editieren beliebiger Füllmuster in vorgegebener Größe sowie das Laden und Speichern von

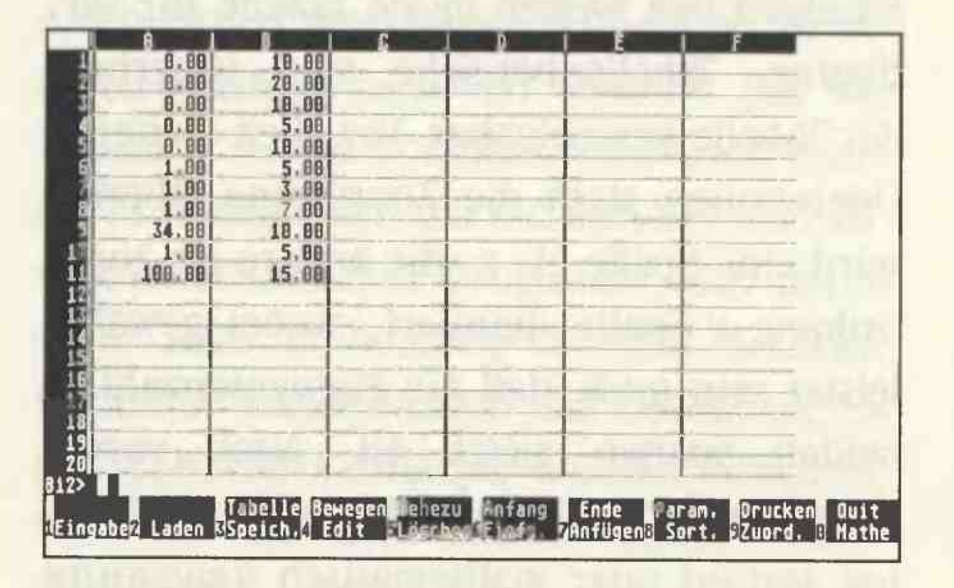


Abb. 2: Der Dateneingabeteil von Charts 3 ähnelt einer herkömmlichen Tabellenkalkulation: Am unteren Bildschirmrand erkennt man die Funktionstastensymbole mit den zugeordneten Funtionen.

Mustern. Auch der Linienparameter verfügt über einen eigenen Editor. Neben Dicke und Form ist auch die Form der Linienenden zu bestimmen.

Den Texten stehen 24 verschiedene Größen sowie eine Vielzahl von Attributen zur Verfügung. Alle Auswahlmöglichkeiten werden direkt per Button angewählt, ein Beispieltext ist samt Attribut auf den Buttons zu sehen und wird noch einmal in einem separaten Fenster angezeigt. Wichtig ist sicherlich noch die Wahl des Grafikmodus, die darüber entscheidet, ob ein Objekt zum Beispiel deckend oder nur transparent über das vorhandene gelegt werden soll. Erwähnenswert ist die Änderungsmöglichkeit für die Größe des Ausgabefensters: Ich konnte damit die Grafikgröße an meine Grafikkarte anpassen, eine Einstellung, die bei etlichen kommerziellen Programmen im Grafikbereich nicht vorhanden ist.

Oooops

Das Programm besitzt eine 'Undo'-Möglichkeit, die aber nicht über die Undo-Taste aufgerufen wird. Alle Menüpunkte sind auch über Control- und Alternate-Tasten-Kombinationen zu erreichen.

Fazit

Charts 3 ist ein sehr umfangreiches Programm. Man merkt dem Autor die Liebe zum Detail an. Mit dem Programm läßt sich gut arbeiten, und wer nicht allzu hohe Ansprüche an die Verarbeitung seiner Daten stellt, der ist bezüglich der Repräsentation mit Charts 3 gut bedient. Der Grafikteil ist umfangreich und bietet die Möglichkeit für phantasievolle Gestaltungen. ep/cs

Charts 3 V3.0

Programmautor:	Christian Leyh, Hörwarthstr. 2, 8033 Planegg			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S412

ST Designer: Zeichenprogramm mit vielen Funktionen. (S, s/w) **Charts 3:** Charts dient primär der darstellenden statistischen Aufarbeitung von Daten mit ausgeprägtem Dateneingabeteil, etlichen Datenmanipulationsmöglichkeiten und vielfältigen Grafikfunktionen. (s/w)

Karteye

Wer nur wenige Datensätze zu verwalten hat, der ist mit kommerziellen Datenbanken meist qualitativ wie finanziell überfordert. Karteye schafft für wenig Geld Ordnung in der Schallplattensammlung oder im Adreßbuch.

Karteye ist eine Dateiverwaltung für Leute, die keine allzu großen Datenmengen zu verwalten haben und stattdessen Wert auf eine einfache Bedienung legen. Im privaten Bereich gilt dies zum Beispiel für die Verwaltung von Videobändern oder Schallplatten und für die Adreßverwaltung. Aber auch eine aus nicht zu vielen Daten bestehende Kundendatei läßt sich mit Karteye ohne weiteres verwalten. Der Arbeitsbereich von Karteye besteht aus einem Fenster, das in Form eines Ringbuchs gestaltet ist, in dem die Daten editiert werden können. Alle weiteren Funktionen werden über die Pull-Down-Menüs aufgerufen. Ein Großteil der Menüpunkte ist auch bequem über Control-Tasten-Kombinationen anzuwählen.

Maskenball

Der Menüpunkt 'Maske' weist drei Eingabemasken für Adressen, CD oder Platten und Literaturzitate auf, die der Autor dankenswerterweise schon komplett erstellt hat und die zur Benutzung auffordern. Wer eine eigene Maske benötigt, der kann den Maskeneditor wählen. Neben dem Speichern und Laden von Masken gibt es hier die Möglichkeit, Masken- und Datenfelder anzulegen und zu editieren. Über die Tastatur werden die Gesamtzahl der Feldpositionen, die Länge des aktuellen Datenfeldes und das Schlüsselwort (Maskenfeld) eingegeben. Zwischen den Maskenfeldern, die die Schlüsselbegriffe wie Name, Adresse etc. enthalten, und den Datenfeldern kann mittels 'Button' umgeschaltet werden. Das aktivierte Feld wird schwarz unterlegt und ist mit festgehaltener linker Maustaste in der Maske verschiebbar. Im Prinzip muß zu jedem Schlüsselbegriff auch ein Datenfeld gehören. Da diese nicht länger als eine Zeile sein können, würde dies mehrzeilige Dateneingaben verbieten, es sei denn, man vergibt für mehrere Zeilen immer das gleiche Schlüsselwort. Man kann sich aber damit behelfen, daß man als Schlüssel das Leerzeichen benutzt und die zugeordneten Datenfelder auf dem Eingabefenster hintereinander anordnet, was wegen deren Verschiebbarkeit kein Problem darstellt. Schlüsselwörter und Daten können sich auch überlappen. Die beigegebenen Masken geben gute Beispiele für die so erreichbaren Möglichkeiten ab.

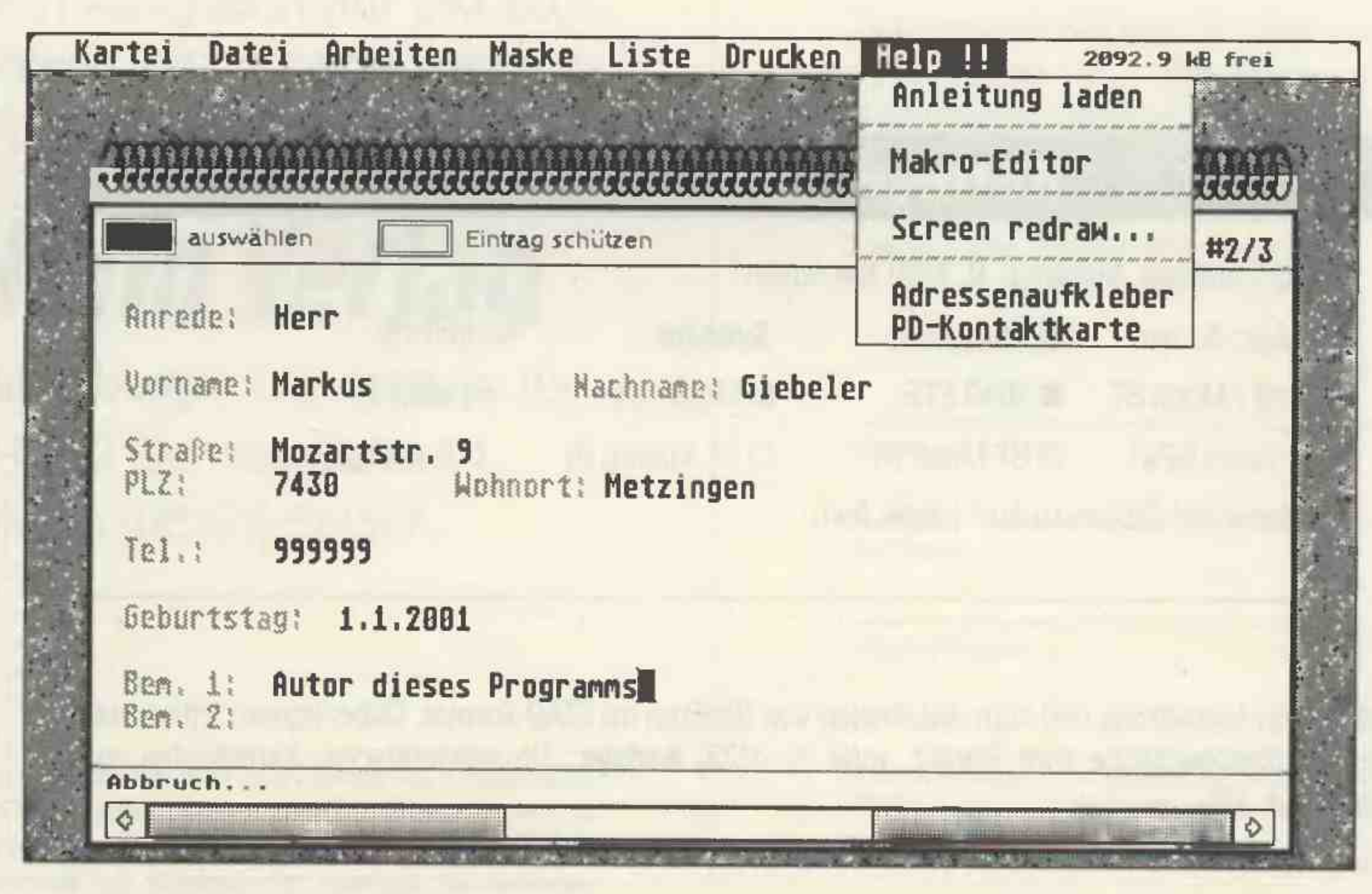


Abb. 1: Das 'Help!!'-Menü hilft weiter, wenn man einmal nicht weiterkommt.

Datenbank-Funktionen

Nach Erstellung der Maske geht's ans Eingeben der Daten, wobei die Schlüsselbegriffe grau und die Dateneingaben normal schwarz erscheinen. Eine Leiste am unteren Rand gibt Auskunft über den Füllungsgrad der Datenbank. Mit Klick auf die begrenzenden Pfeile kann man im Einzelschrittverfahren durch die Datenbank steppen oder durch Verschieben des Rollbalkens an die gewünschte Position kommen. Eine darüberliegende Informationsleiste zeigt an, ob und welche Daten geladen wurden. In einer Leiste am oberen Fensterrand wird zusätzlich über die aktuelle Nummer des gerade sichtbaren Datensatzes und über die Gesamtzahl der Datensätze informiert. Zwei weitere Buttons gestatten das Markieren von Datensätzen und das Schützen. Markierte Daten können später separat ausgedruckt werden. Geschützte Daten können nicht geändert oder überschrieben werden.

Das Suchen in den Datensätzen wird durch ein Eingabefenster unterstützt, in dem untereinander alle Schlüsselbegriffe aufgeführt sind. Der Suchstring wird neben dem Schlüsselwort eingetragen. Kombinierte Suche ist genauso möglich wie die Volltextsuche in allen Schlüsselbegriffen; dazu existiert ein eigener Eintrag. Ist ein Wort gefunden, so kann man optional weitersuchen. Möchte man die gefundenen Datensätze später ausdrucken, so bietet sich der Menüpunkt an, der das kombinierte Suchen und Markieren gestattet. In diesem Fall wird angezeigt, wieviele Datensätze gefunden wurden. Weitere Möglichkeiten sind das Markieren aller Einträge, in denen

der Suchstring nicht auftaucht, und das Aufrechterhalten schon gesetzter Markierungen bei erneuter Operation mit anderem Merkmal.

Eine Sortierfunktion gestattet das Sortieren der Daten nach jedem Schlüsselbegriff. Hierzu wird die Liste aller Schlüssel angezeigt und ein Mausklick auf den Begriff löst das Sortieren aus.

Rein und raus

Neben dem Laden von Dateien, die von Karteye erzeugt und abgespeichert wurden, kann man auch Dateien hinzuladen. Hierbei bleibt die bereits vorhandene Datenmenge erhalten. Das Löschen aller Datensätze erfolgt mit der Funktion 'New'. Weiter gibt es die Möglichkeit, Daten zu exportieren und zu importieren. Das dabei benutzte Dateiformat ist in der Tat sehr einfach: Alle Einträge innerhalb eines Datensatzes werden im ASCII-Code untereinander abgelegt. Eine Leerzeile trennt die Datensätze voneinander. Schließlich gehören zu einer vollständigen Datei noch die Informationen über die Zahl der pro Datensatz benutzten Felder und die Anzahl der eingetragenen Datensätze. Diese beiden Zahlen bilden sozusagen den Header der Datei. Abgeschlossen wird die Datei durch ein einzelnes Abschlußzeichen, das nicht dem normalerweise benutzten Zeichenbereich entstammt.

Schwarz auf Weiß

Die Reihe der Möglichkeiten, die Daten auf Papier zu verewigen, sind zahlreicher als man sie normalerweise von einfachen Datenverwaltungen gewohnt ist. Eine Druckereinstellung ermöglicht die Zuordnung von Bildschirm- und Druckerzeichen. Es kann innerhalb des kompletten Atari-Zeichensatzes gearbeitet werden.

Karteye besitzt einen eigenen Listeneditor. In diesem wird über die Maus das zu druckende Merkmal ausgesucht und per Mausklick an eine Position innerhalb der Ausgabemaske gesetzt. Über dieser Maske ist eine weitere Zeile, in der eine Überschrift editiert werden kann.

Gedruckt werden können alle Daten oder die Menge der markierten Daten. Alle Aktionen sind im Listeneditor über Buttons aufrufbar, ein Teil zusätzlich in der Menüleiste außerhalb des Listeneditors. Hier ist es auch möglich, sich nur auf den Ausdruck der Daten der aktuell sichtbaren Seite zu beschränken oder aber markierte Daten gemäß der Listendefinition vor dem Ausdruck auf den Bildschirm zu bringen.

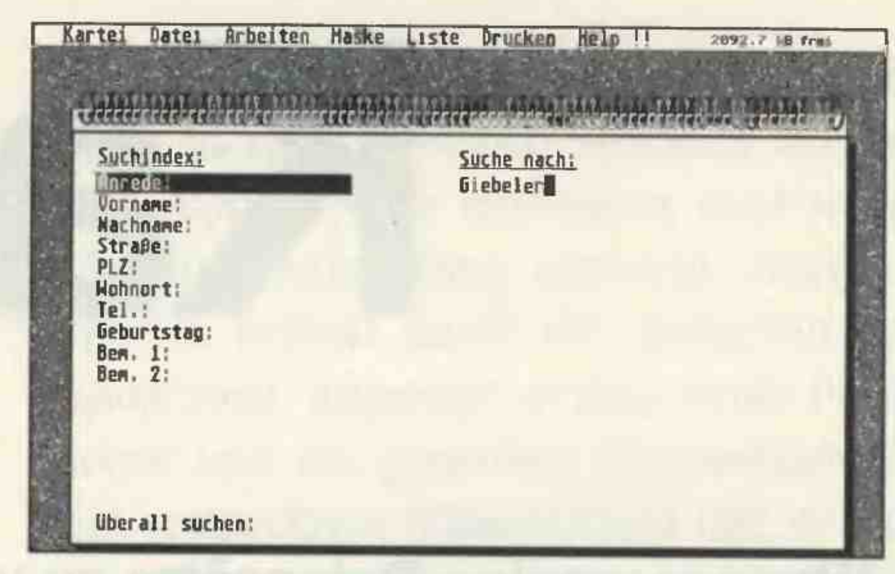


Abb. 2: Eine umfangreiche Such-Funktion macht das Wiederfinden der eingegebenen Daten zum Kinderspiel.

Serienproduktion

Eine wichtige Funktion, die an sich in jedem Adreßverwaltungsprogramm integriert sein sollte, ist die Fähigkeit zur Serienbriefgestaltung. Karteye gestattet das Einladen eines vorbereiteten Serienbriefes, den man in einem Editor oder einer Textverarbeitung geschrieben und als ASCII-Text abgespeichert haben sollte. In diesem können als Platzhalter Zeichen enthalten sein, die Karteye dazu überreden, an der entsprechenden Stelle Daten aus den aktuellen Datensätzen einzusetzen. Benutzt wird als Standardzeichen das '#'. Die einzelnen Felder eines Datensatzes werden zum Beispiel über eine nachgestellte Zahl angesprochen. So bewirkt '#1' ein Einsetzen der Information des ersten Feldes in den Brief. Weiter können die aktuelle Uhrzeit, das Datum und eine laufende Nummer eingesetzt werden. Auf der Diskette befinden sich diverse Beispiele, die Aufschluß über die Möglichkeiten der Serienbriefgestaltung geben.

Als Hilfsmöglichkeit hat der Autor einen Menüpunkt eingebaut, der dem Aufruf einer umfangreichen Kurzanleitung dient. Ein eigener Menüpunkt führt zum Ausdruck einer PD-Kontaktkarte, die ausgefüllt und an den Autor geschickt werden kann. Der Menüpunkt 'Adressaufkleber' war bei der mir vorliegenden Version (noch) ohne sichtbare Funktion. Manche Accessories lassen auf dem Bildschirm in Karteye ein dunkles Loch zurück, da der überdeckte Teil nicht mehr aufgebaut wird. Um dem Abhilfe zu schaffen, bietet das Programm die Option 'Screen redraw', die die korrekte Reparatur des Bildschirmbildes gestattet.

Mit der Tastenkombination Ctrl-K gelangt man in eine Dialogbox, die es erlaubt, ein Paßwort einzugeben. Zwei weitere Buttons sind zum An- bzw. Abschalten des Paßworts geeignet. Bei eingeschaltetem Paßwort werden die Daten mit Hilfe des Paßworts verschlüsselt abgespeichert.

Fazit

Karteye überzeugt durch klare Gestaltung und übersichtliche Anordnung der Funktionen. Es ist mittels mehrerer Editoren komfortabel genug gestaltet, um auch verwöhnte Benutzer zufriedenzustellen. Hervorzuheben ist die Möglichkeit der Serienbriefgestaltung sowie der Listeneditierung. Auch die Erstellung von Masken ist optisch zufriedenstellend gelöst. Alles in allem eine runde Sache. ep/cs

Anm. d. Red.: Zur problemlosen Benutzung von Karteye auf Diskette S400 sollten Sie den Ordner KARTEYE in KARTEI umbenennen und die Dateien BASLIB3 und KARTEYE.PRG aus dem Ordner herauskopieren.

Karteye V3.03

Programmautor:	Markus Giebeler, Mozartstr. 9, 7430 Metzingen			
Status:	☐ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	☐ Mega STE	☐ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	☐ ST Mittel (f)	☐ ST Niedrig (f)	☐ Sonstige
Besonderheiten:	Probleme mit Ordnerstruktur (siehe Text)			

Disk S400

Archivarius: Ein Programm zur Verwaltung und zum Anschauen von Grafiken im STAD-Format. Dabei kommt eine neue, vom Autor entwickelte Benutzeroberfläche zum Einsatz. (s/w, S, J123) **Karteye:** Ein elektronischer Karteikasten zur Verwaltung von Daten aller Art. (S)

Wahlgraf

Wie wäre es, wenn Sie bei den nächsten Wahlen schon vor INFAS die ersten Hochrechnungen grafisch aufbereitet inklusive Mandatsverteilung präsentieren könnten? Mit Wahlgraf haben Sie dafür das richtige Werkzeug.

Sinn des vorliegenden Programms ist die optische Aufbereitung und Darstellung von Wahlergebnissen. Hierzu gehören neben der Darstellung von prozentualen Verteilungen die Darstellung der Mandate, die mit verschiedenen Methoden bestimmt werden können, das Aufzeigen der Verläufe über mehrere Wahlperioden und das Zeigen von Gewinn- bzw. Verlustdiagrammen. Hiermit wird dem Benutzer vieles von dem geboten, was Fernsehzuschauer an Wahl-Abenden im Fernsehen zu sehen bekommen. Leider muß man auf eine farbige Darstellung verzichten, da das Programm nur für den Monochrom-Monitor ausgelegt ist.

Datenbasis

Im allgemeinen ist vielleicht nicht nur die aktuelle Wahl von Interesse, sondern auch eine Reihe von Wahlen in der Vergangenheit. Möchte man Vergleiche anstellen oder Entwicklungen verfolgen, so ist das auch unbedingt notwendig. Wahlgraf erlaubt die Darstellung von bis zu 32 Wahlergebnissen mit maximal 32 beteiligten Dateien. Es kann natürlich sein, daß man hiermit, wenn man die Wahlen einiger exotischer Staaten betrachtet, in Schwierigkeiten kommt, aber zumindest im europäischen Rahmen ist der Umfang wohl ausreichend.

Bei der Eingabe der Stimmverteilung wird aus der absoluten stets die relative berechnet. Vorgegeben werden muß die Anzahl der Mandate. Diese werden alternativ nach dem d'Hondtschen Höchstzahlverfahren oder dem heute zumindest bei Bundestagswahlen üblichen Niemeyer-Verfahren berechnet. Für jedes File sind die Ergebnisse jederzeit korrigierbar. Dies ist zum Beispiel wichtig, wenn bei der Mandatsverteilung Überhangmandate auftauchen, das Verfahren ein total anderes ist oder schlicht und einfach Fehler bei der Eingabe von Namen, Stimmen oder Mandatszahl aufgetreten sind. Veränderbar sind auch die gewählten Verfahren zur Mandatsbestimmung und die Prozentklausel, die zu Beginn auf 5 % voreingestellt ist.

Gruppierung

Sollen die Ergebnisse übersichtlicher gestaltet werden oder ist das Abschneiden von Interessengruppen bzw. Koalitionen interessant, so ist es opportun, die Ergebnisse hinsichtlich dieser Gruppen zusammenzufassen. Zwei Gruppen sind insgesamt mittels Maus zusammenstellbar, eine dritte Gruppe wird dann vom Rechner automatisch eingeführt.

Normalerweise werden alle Ergebnisse in der Reihenfolge der Parteieneingabe dargestellt. Es gibt allerdings die Möglichkeit, je zwei Dateien auszutauschen. Dies eröffnet die Gelegenheit, die Parteien zum Beispiel in der Reihenfolge ihres Erfolges anzuzeigen. Selbstverständlich können auch neue Parteien eingefügt oder aber die Ergebnisse insgesamt gelöscht werden. An dieser Stelle sei erwähnt, daß das Programm über eine GEM-typische Bedienung und Pull-Down-Menüs verfügt; der Zugriff auf Accessories ist ebenfalls möglich.

Neue Kleider

Die Stimmenverteilung wird grundsätzlich als Balkendiagramm dargestellt. Die Balken sind dreidimensional als rechteckige Säulen ausgearbeitet; über ihnen steht der prozentuale Stimmenanteil der entsprechenden Partei und darunter der Parteiname. Werden mehr als sieben Parteien ausgegeben, so muß man innerhalb des Fensters horizontal scrollen, die Balkenbreite ist nicht veränderbar. Möchte man auf andere Ergebnisse des geladenen Files oder der eingegebenen Daten zurückgreifen, so geschieht das durch vertikales Scrollen in gewohnter Fenstertechnik.

Die Mandatsverteilung geschieht standardmäßig mit einer Tortengrafik. Diese ist allerdings nur so lange vorteilhaft, wie die

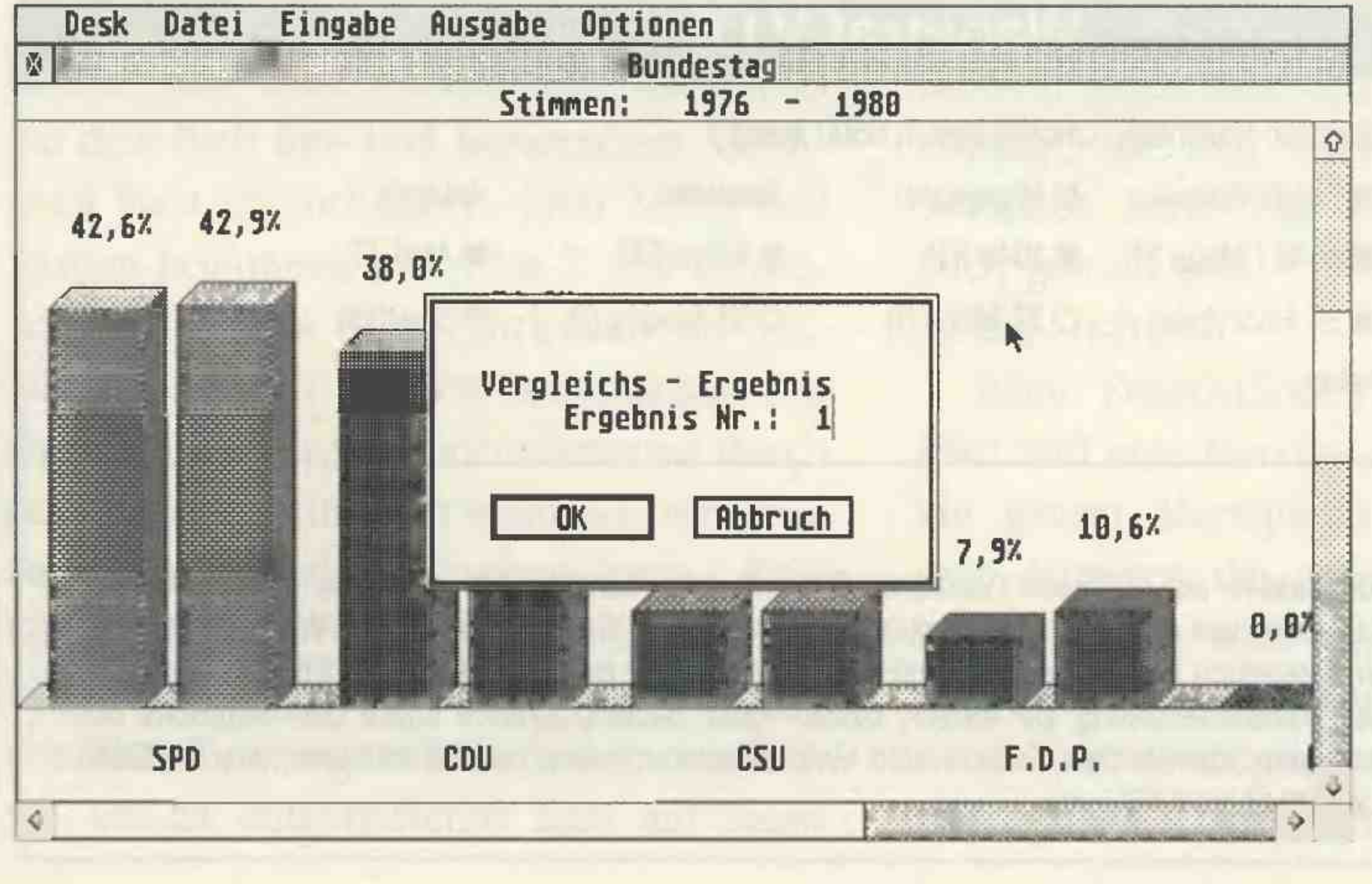


Abb. 1: Fast wie im Fernsehen. Wahlgraf wertet Wahlergebnisse aus.

Parteienzahl übersichtlich bleibt; auch sehr kleine Stimmanteile sind in der Kuchengrafik nur schwer darzustellen. In den letztgenannten Fällen kann man optional auch eine Darstellung als Quader (Balken) oder Säulen (Zylinder) wählen. Natürlich werden die Mandate nur dann vergeben, wenn eine Partei die festgelegte Prozentklausel überwunden hat.

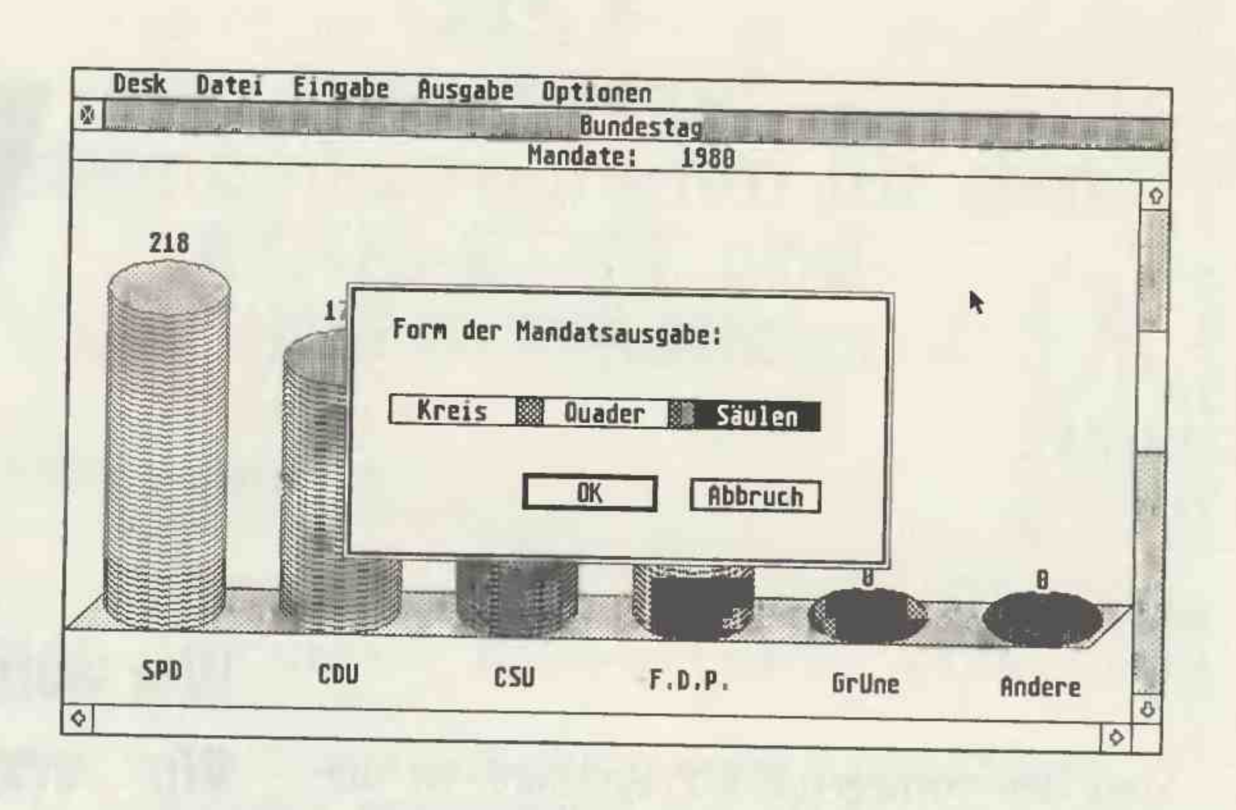


Abb. 2: Sind die Daten erst einmal erfaßt, können sie auf umfassende Weise ausgewertet werden.

Wahlgeschichte

Eine weitere sehr beliebte Darstellung ist die des Wahlverlaufs der bisherigen Wahlen. Hierzu stellt man im Optionenmenü, in dem auch die Mandatsdarstellung ausgesucht wird, das erste und das letzte darzustellende Wahlergebnis aus. Gezeigt wird dann ein Liniendiagramm, in dem die Wahlergebnisse der Parteien durch dicke Linien ('Schläuche' verschiedener Musterung) miteinander verknüpft sind. Leider werden stets alle Parteien dargestellt, was nicht immer sehr übersichtlich wirkt. Man hat allerdings die Möglichkeit, durch entsprechende Gruppierungen (siehe oben) eine gewisse Auswahl zu treffen.

Besonders beliebt sind Gewinn- und Verlustdiagramme, da sie Auskunft geben über Wahlsieger und Wahlverlierer bezogen auf die letzte Wahl. Diese werden immer als Balkendiagramme dargestellt, wobei 'negative' Balken wie gewohnt nach unten verlaufen. Verglichen werden immer zwei Ergebnisse, die im Optionen-Menü ausgewählt werden können. Gewinne und Verluste werden in Prozentpunkten angegeben. Es gibt aber auch die Möglichkeit des direkten Vergleichs der in zwei Wahljahren erreichten Ergebnisse. In diesem Fall können für jede Partei die nebeneinander stehenden Prozentbalken direkt verglichen werden.

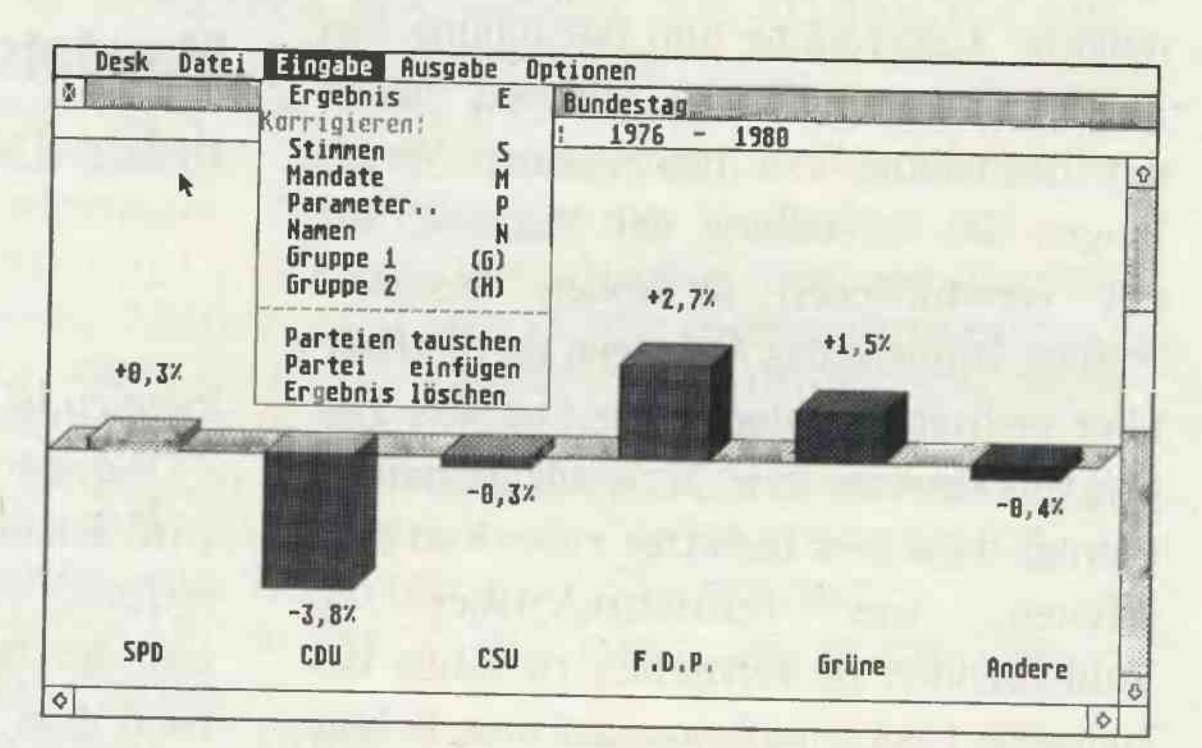


Abb. 3: Auch Veränderungen zu vorangegangenen Wahlen lassen sich grafisch auswerten.

Beweissicherung

Eingegebene Ergebnisse können selbstredend für die Nachwelt gespeichert und später wieder geladen werden. Für den Ausdruck gibt es drei Möglichkeiten: der Ausdruck des gerade dargestellten aktuellen Ergebnisses, der Ausdruck aller Ergebnisse und der Grafikdruck des gerade dargestellten Fensters. Die Ergebnisausdrucke erfolgen in Form einer Tabelle, wobei sowohl prozentualer Stimmanteil als auch Mandatszahl – soweit vorhanden – angegeben werden. Der Drucker selbst ist mit Einschränkungen im Optionenmenü auswählbar. Man kann hier den Grafikausdruck mit einem Epson-kompatiblen 9-Nadel-, oder zwei unterschiedlichen 24-Nadel-Grafik-Modi durchführen. Verfügt der Drucker über die Grafikzeichen des IBM-Zeichensatzes, so kann dies extra vermerkt werden. In diesem Falle verlangsamt sich der Ausdruck etwas, dafür wird man mit einem besseren Druckbild belohnt.

Vorl. amtl. Endergebnis

Das Programm scheint mir für alle von Interesse zu sein, die Wahlergebnisse aus verschiedenen Gründen und zu verschiedenen Zwecken in aufbereiteter Form vorweisen müssen. Ich denke da an Historiker, an Gemeinschaftskunde- bzw. Sozialkundelehrer, an Politiker oder an Statistik-Fanatiker. Das Programm bietet im grafischen Teil fast alles, was man von einer informativen Darstellung erwartet. Wer weitergehende Wünsche hat, der wende sich an den Autor, der Erweiterungen seines Programms unter anderem von einem hinreichenden Feed-Back abhängig macht.

ep/cs

Wahlgraf V1.0

Programmautor:	Stephan Herrmann, Lindengasse 1, 6500 Mainz 1			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S359

ADI Sort: Sortiert Export-Dateien aus Adimens (Versionen 2.1 und 2.3). **Cardfile:** Ein einfaches Adreßbuch zum Sortieren, Ablegen und Drucken von Adressen und Telefonnummern. **KC&D:** Verwaltet Aktien und Wertpapiere. (s/w) **Wahlgraf:** Zur grafischen Darstellung von Wahlergebnissen. Zur Auswahl steht eine Darstellung der Stimmenverteilung als Balkendiagramm, der Mandatsverteilung als Torten-, Balken- oder Säulendiagramm sowie des Vergleichs der Ergebnisse als Balkendiagramm. Die üblichen Gewinn- und Verlustdiagramme sind ebenso enthalten, wie die Daten aller Bundestagswahlen von 1949 bis 1987. (s/w)

Opus

Wir wissen nicht, was das Köchl-Verzeichnis zu diesem Werk sagt, doch wir von der Redaktion empfehlen: Lesen Sie diesen Artikel!

Opus ist eine – weitgehend Lotus 1-2-3 kompatible – Tabellenkalkulation des amerikanischen Autors Doug Harrison. Demgemäß sind alle – übrigens sehr umfangreichen – Anleitungen auf englisch verfaßt. Opus besitzt noch zusätzliche Möglichkeiten, die in einer erweiterten Version implementiert sind, die man bei Zahlung des Shareware-Beitrages erhält. Leider ist der Chart-Teil des Programms, mit dessen Hilfe man die Daten grafisch aufbereiten könnte, entweder noch nicht fertiggestellt oder gesperrt, was in der Anleitung jedoch nicht erwähnt wird.

Opus ist GEM-programmiert, benutzt fleißig die Fenstertechnik und belegt die wichtigen Menüpunkte zusätzlich mit Tastatur-Shortcuts. Opus nutzt zwar den Großbildschirm aus, hat aber offensichtlich Schwierigkeiten mit dem Bildschirmaufbau im über 640 x 400 hinausgehenden Bereich – es bleiben Reste übrig. Zum einwandfreien Funktionieren müssen darüber hinaus GDOS und der Druckertreiber installiert sein. Der Autor bietet einige kleine Programme an, die notwendige Anpassungen vornehmen und es gestatten, mit der eigentlichen Arbeit zu beginnen.

Worksheet

Nach dem Starten zeigt sich das Arbeitsblatt in der für Tabellenkalkulationen üblichen Form. Durch Verschieben der Scrollbalken kann man vertikal oder horizontal auf dem Blatt hin- und herwandern. Genügend Platz ist vorhanden: 1000 Zeilen und Spalten beginnend mit A bis Z und fortsetzend mit AA bis IU gewährleisten ein Auskommen in den meisten Lebenslagen. Die einzelnen Zellen sind normalerweise durch gestrichelte Trennlinien separiert, was aber auch ausgeschaltet werden kann. Eine Kopfleiste über dem Spreadsheet enthält neben der Angabe der Zelle, auf der sich der Blatt-Cursor gerade befindet, den Editor, um die entsprechende Zelle mit Daten

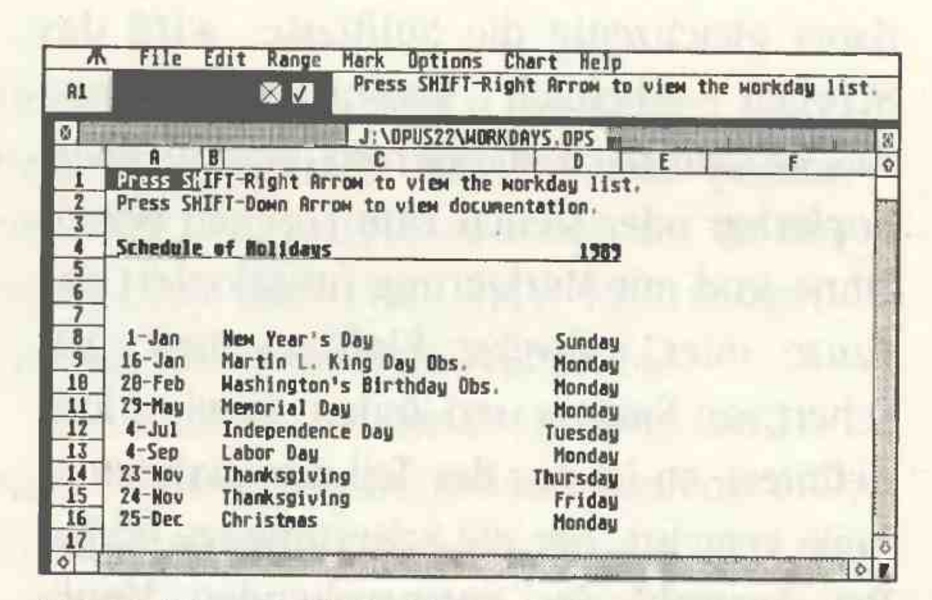


Abb. 1: Die gute Bildschirmaufteilung erleichtert das Arbeiten mit Opus.

aufzufüllen. In diesen können maximal 240 Zeichen eingegeben werden, wobei sich der Edit-Bereich automatisch an die Textmenge anpaßt. Es ist möglich, Zellen zu schützen oder Inhalte zu verstekken. Letzteres kann dazu benutzt werden, Nebenrechnungen 'verschwinden' zu lassen. Befindet man sich auf einer solchen Zelle, so wird der jeweilige Status mittels eines kleinen Icons angezeigt; ein Klick auf dieses Icon ändert den Status.

Weitere Icons dienen dem Löschen von Zellen, was nur möglich ist, wenn man die Zelle vorher 'entschützt' hat; sowie der Anzeige von Zirkelschlüssen, die man bekommt, wenn man in zwei Zellen Formeln einträgt, die sich wechselseitig bedingen. Natürlich kann ein solcher Zirkelschluß auch gewollt sein – rekursive Berechnung ist das Stichwort.

Beim Zurechtfinden auf dem Arbeitsblatt hilft eine Markierungsfunktion. Ihr ist ein ganzer Menüpunkt gewidmet. Neben dem Anzeigen der ersten und der letzten belegten Zelle sind vier Markierungen zu vergeben, die angesprungen werden können. 'Goto' ermöglicht durch Eingabe der Zellenposition einen absoluten Sprung.

Wählbares Zahlen-Format

Opus unterscheidet drei unterschiedliche Klassen von Daten: Zahlen, Texte und Formeln. Ein Eintrag in eine Zelle ist nur möglich, wenn zuvor das richtige Format gewählt wurde - über das Menü oder die Funktionstastenleiste. Beim Zahlenformat werden die Einstellungen in der Zahlendialogbox ('Number') übernommen. Neben der Genauigkeit (bis sieben Nachkommastellen) und dem gewünschten Darstellungsformat kann man Kommas unterdrükken, Nullen am Ende der Zahl eliminieren, Prozent- und Dollardarstellungen wählen und auf Vorzeichen verzichten. Es ist weiter möglich, diverse Format-Strings zu entwerfen, die dann auf alle Numerik- oder Formelzellen wirken, die das eingestellte Attribut aufweisen. Möchte man erreichen, daß Zahlen ober- und unterhalb eines gesetzten Limits im wissenschaftlichen Format ausgegeben werden, so kann man eine obere und untere Grenze dafür ansetzen. Die Wirkung der Numerik-Dialogbox kann auf Zellenbereiche begrenzt werden.

Formeln können arithmetische Ausdrükke sein, die aus Zahlen, Zellenreferenzen, arithmetischen Operationen, logischen Operatoren sowie Funktionen samt Parameterlisten bestehen dürfen. Besonders interessant und umfangreich ist der Bereich der möglichen anwendbaren Funktionen – da bleiben kaum Wünsche offen. Außer den bekannten Funktionen und Operatoren verfügt das Programm über einen ausgeprägten statistischen Bereich, der auch Regressionen zuläßt, wenn für x und y entsprechende Datenbereiche zur Verfügung stehen. Hierbei sind außer der linearen

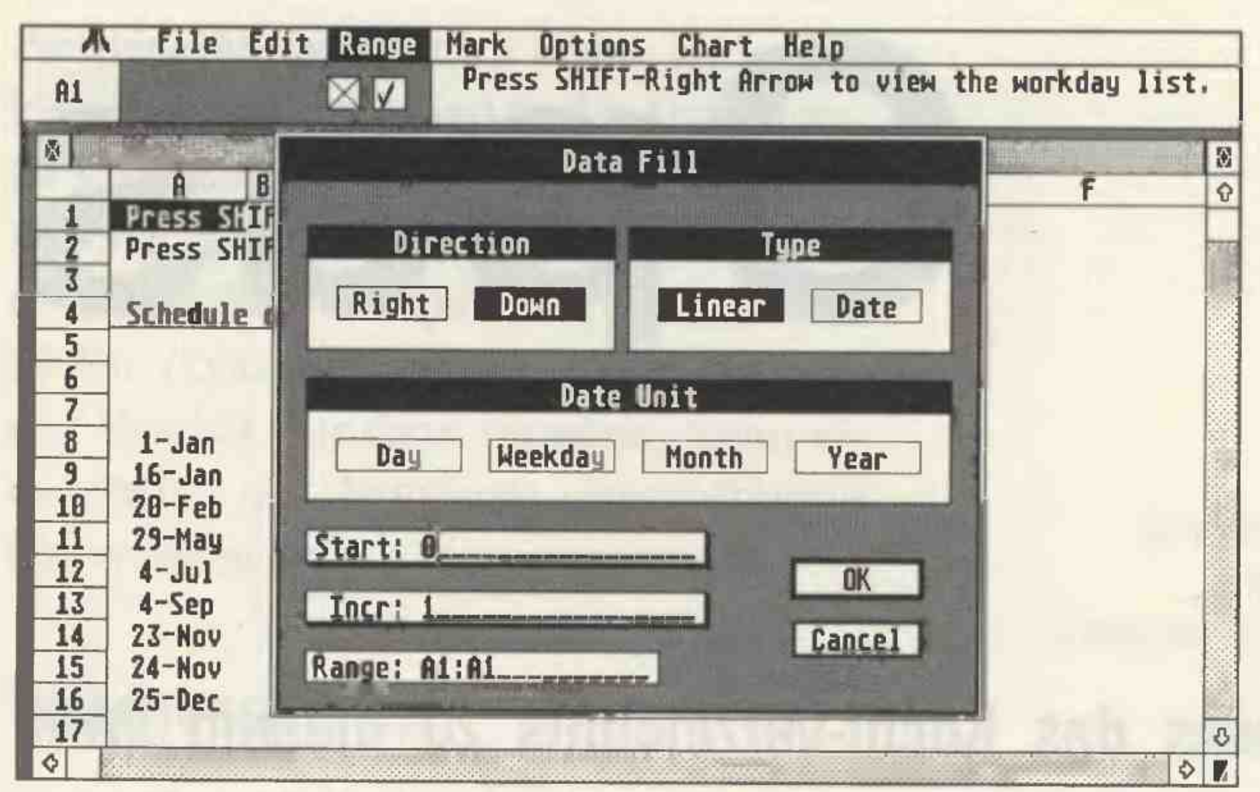


Abb. 2:

Mit der 'Data Fill'-Funktion lassen sich ganze Bereiche mit gleichförmigen Daten füllen.

auch die exponentielle und logarithmische Regression vorgesehen. Wichtig zu erwähnen sind auch noch die 'Finanzfunktionen', die so wichtige Dinge wie Berechnung des Wertes eines bestimmten Vertrages, die Zahl der Ratenperioden, die Raten, den Zinssatz etc. bestimmen. Der Funktionsteil ist dermaßen umfangreich, daß bei genauer Betrachtung hier sicher zwei Seiten und mehr zur Besprechung notwendig wären.

Time is cash

Hiermit wäre der geeignete Übergang von den Finanzfunktionen zur Zeitdarstellung gewährleistet. Eine Reihe von Zeitbestimmungsfunktionen geben Tag, Jahr, Monat, Stunde etc. eines eingegebenen Datums zurück. Auch die aktuelle Zeit kann so in eine Zelle eingesetzt werden. Die Formate der Datumsausgabe können in einer speziellen Dialogbox eingestellt werden. Neben den bereits vorhandenen können auch eigene Formate (maximal sechs) entworfen werden, was deutschen Anwendern natürlich sehr entgegenkommt.

Von Zellen und Zellenblöcken

Mit schwedischen Gardinen haben die Zellen in Opus natürlich nichts zu tun, sie können hier wesentlich flexibler gestaltet werden. Eine Attribut-Dialogbox gestattet die Einstellung der Spaltenbreite und der Textpositionierung innerhalb der Spalte. Der Stil kann zwischen fett, kursiv und unterstrichen gewechselt werden – natürlich ist auch die gemischte Darstellung möglich. Außerdem lassen sich die Zellen schützen bzw. deren Inhalt verstecken. All das läßt sich global oder nur für spezielle Bereiche vereinbaren.

Das Markieren von Blöcken ist mit der Maus oder per Menüpunkt möglich. Markiert werden hierbei nur rechteckige Bereiche. Kommt man mit gehaltener Maustaste an das Zeilen- oder Spaltenende, so wird automatisch weitergescrollt; drückt man dabei gleichzeitig die Shifttaste, wird das Scrollen erheblich beschleunigt. Diese Blöcke sind nach Markierung verschiebbar, kopierbar oder stehen zum Löschen bereit. Ohne und mit Markierung funktioniert das ganze oder teilweise Einfügen bzw. Löschen von Spalten und Zeilen. Ist ein Block definiert, so ist nur der Teil der Spalte oder Zeile gemeint, der die Schnittmenge bildet. Bei Auswahl des entsprechenden Menüpunktes erscheint ein Pop-Up-Menü, das die Auswahl der Operation zuläßt. Das Kopieren einzelner Zellen wird mit 'replicate' ermöglicht.

Blöcken oder Bereichen können Namen zugeordnet werden; diese Namen sind dann in Formeln, Funktionen, die diese Parameter zulassen, und in den Dialogboxen nutzbar. Das Füllen von definierten Bereichen läßt sich innerhalb der dafür zuständigen Dialogbox erledigen. Eingestellt werden hierbei die Füllrichtung, ein Startwert und ein Inkrementwert. Der Startwert stimmt dabei mit dem Wert der Zelle überein, auf der sich der Zellencursor befindet. Wer will, kann auch durch Füllen Datumszellen erzeugen: der Inkrementwert kann dann zwischen Tag, Wochentag, Monat oder Jahr ausgewählt werden.

Für das Sortieren der Bereiche ist ein Shellsort-Algorithmus verantwortlich, der für gute Geschwindigkeiten sorgt. Zu wählen sind ein Schlüssel-Element, das die zu sortierende Basisspalte oder -reihe bestimmt, der Sortiertyp (Zeile oder Spalte) und die Sortierrichtung. Nach Wahl des Bereiches werden die Spalten bzw. Zeilen auf Basis des Schlüsselelements umsortiert.

Optionen und Optiönchen

Einige der Einstellmöglichkeiten beziehen sich auf die Fähigkeit, in den Zellen andere Zellen adressieren zu können: unterschieden wird dabei zwischen relativer und absoluter Adressierung. Im relativen Fall ändert sich der Zelleninhalt mit, wenn die adressierte Zelle verändert, z.B. verschoben wird, während eine absolute Referenz genauso stehenbleibt, wie sie einmal eingetragen wurde. Es können sowohl Spalte oder Zeile separat als auch beide Indizierungen absolut gehalten werden; Kennzeichen ist das Dollar-Symbol vor der Zellenadresse.

Fazit

Opus ist eine Tabellenkalkulation, die – was die wesentlichen Punkte angeht – mit einfachen kommerziellen Programmen mithalten kann. Schade ist, daß man den Chart-Teil nicht benutzen kann. Dieser würde das Programm sicherlich nicht unerheblich aufwerten. ep/cs

Opus V2.2

Programmautor:	Doug Harrison, P.O. Box 66236, Baton Rouge LA 70806-6236, USA			
Status:	☐ Public Domain	☐ Shareware	**Sprache:**	englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	☐ ST Niedrig (f)	☐ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk V436

Opus: Opus ist eine ausgezeichnete Tabellenkalkulation aus den USA. Das Programm arbeitet mit Formeln und Labels und ist sehr nahe an Lotus 1-2-3 angelehnt. Es verfügt über vergleichbare relative und absolute Zellkopierfunktionen. Selbstverständlich können die Tabellen auch grafisch dargestellt werden. Opus ist ein Sharewareprogramm. Gegen die Einsendung von ein paar US-Dollar erhält man eine etwas erweiterte Programmversion, die dann auch das Importieren von Lotus 1-2-3 WKS und WK1 Dateien erlaubt. (f&s/w)

Butterfly Artist

Wer als Autor eines Malprogramms für den Atari noch Lorbeeren sammeln möchte, der muß sich schon etwas einfallen lassen. Butterfly Artist hebt sich von anderen Programmen ab – nicht nur, was den Namen betrifft.

Über die Zahl der verfügbaren Grafik-Programme können wir Atari-Anwender uns wahrlich nicht beklagen – das gilt sowohl für den Public Domain als auch für den kommerziellen Bereich. Das vorliegende Programm – vom Autor selbst als Malprogramm bezeichnet – ist ein pixelorientiertes Grafikprogramm, das seine Stärken in Bereichen setzt, die von vielen anderen Programmen mit gleicher Zielsetzung in nicht ausreichendem Maße abgedeckt werden. Um es gleich vorwegzunehmen: Butterfly Artist zeichnet sich durch die Bearbeitungsmöglichkeit vieler Grafikformate und durch die Möglichkeit der Bearbeitung nahezu beliebig großer Bilder – solange der Speicher reicht – aus. Weitere Stärken stecken im Detail und im Handling.

Click and see

Zur Unterbringung der vielen Funktionen, die man von einem Grafikprogramm verlangt, hat sich der Autor gegen die Benutzung von Pull-Down-Menüs entschieden. Das führt zu einer 'button-orientierten' Oberfläche, die es wegen des großen Platzbedarfs verhindert, daß das Bild permanent auf dem Schirm zu sehen ist. In dieses gelangt man erst, wenn eine entsprechende Funktion angeklickt wurde.

Die Funktionen des Programms sind – nach Anwendungsbereichen gegliedert – in Blöcken zusammengefaßt, die in verschieden großen Rechtecken mit Schattenwurf über die Bildschirmfläche verteilt werden. Leider sind einige der Beschriftungen dabei etwas klein geraten, das Lesen erfordert ein unnötiges Maß an zusätzlicher Konzentration. Über einen der oben angesprochenen Blöcke gelangt man übrigens in eine separate Menüleiste, die es gestattet, die beim Booten geladenen Accessories anzusprechen.

```
Hier paßt viel Text hinein
                  TASTATUR-BELEGUNG (allgemein)
Undo            -  Undo, Bild zurück
ClrHome         -  'total Undo'
1...4           -  Graphmode (allg. Verküpfungsart, alle Funktionen)
1,2,..,9,0      -  Block-Lasso-Verknüpfungsarten (andere mit Shift-..)

Wahl eines anderen Bildausschnittes :
       - Cursortasten ( 16-Pixel-Schritt )
       - 1,2,3,4,6,7,8,9 auf Zehnerblock ( 1/2 Bildschirm weiter )
       - Space (Scrolling)
       - ü  übersichtfunktion mit Undo-Möglichkeit !!!

'5'(Zehnerblock) - akt. Bild direkt auf Arbeitsbild übernehmen
Delete -  Bildausschnitt löschen (mit Shift ohne Abfrage !)

v        -  Verzögerung
f        -  Füllmuster
u        -  Umrahmung (Kreis,Rechteck,Ellipse)

<>       -  Block-Menu  (nur bei Kopieren u. Lasso)
s        -  Senkrechte ( nur Linie 1 )
g        -  Glättungsfaktor ( nur Freihand )
*#()-+   -  Radius,Winkel (nur Kreis)[ Shift macht's schneller ]

Esc      -  Abbruch der Funktion ! ( evt. mit Bildsicherung )
Alt-X    -  Hardcopy auf Disk (Schreibschutz vorher raus!)

Cntrl-Shift-Alt   - Programm-Abbruch (auch Füllvorgang abbrechen)
Cntrl-Alt-Q       - Highspeed-Programm-Abbruch ( Vorsicht ! )
Cntrl-Alt-Del     - Reset ( Vorsicht ! )
Cntrl-Alt-X       - Kaltstart ( Vorsicht ! )
```

Abb. 1: Ein Help-Screen zeigt die Tastaturbelegung von Butterfly Artist.

Bildgigant

Zum Verständnis des Programms ist es sehr wichtig zu wissen, daß prinzipiell der gesamte freie Speicher des Rechners als Arbeitsbildschirm benutzt wird, soweit sich dies quadratisch realisieren läßt. Bei meiner Speicherkonfiguration (4 MByte RAM, viele Accessories etc.) bedeutet das die Einrichtung eines Arbeitsblattes mit der Breite und Höhe von jeweils 3840 Pixeln – das sind ca. 2 MByte.

Beim Programmstart kann der freie Speicher durch die Einrichtung eines Font- und Lasso-Puffers und eines Clipping-Schirms noch etwas geschmälert werden. Der Fontpuffer ist frei wählbar, während für den Lassobuffer nur drei Einstellungen bis zu maximal 64 KByte gegeben sind. Der Clipping-Bereich verbraucht auf jeden Fall 32 KByte und ist an- bzw. abschaltbar. Wer nicht auf einem solch großen Arbeitsbereich arbeiten möchte, der kann im Menü 'Optionen' den Arbeitsbereich bis auf eine Bildschirmseite im 640x400-Pixel-Format verkleinern. Innerhalb dieser Dialogbox kann auch entschieden werden, ob die optional in das Bild einblendbaren Koordinatenangaben relativ zum momentanen Bildschirmbereich oder relativ zum gesamten Arbeitsbild angegeben und wo der Nullpunkt gesetzt werden soll. Die Möglichkeit zur freien Wahl des Nullpunkts gibt es übrigens auch für die Spiegelungen, die horizontal, vertikal oder am Nullpunkt erfolgen können.

Die Größe des Arbeitsbildes wird erst so richtig bewußt, wenn man die Übersicht über das Arbeitsblatt betrachtet, die rechts unten im Menübereich ein Fenster der

Größenordnung 200 x 200 Pixel einnimmt. Ein kleines Rechteck in diesem Fenster zeigt den aktuellen Bildschirm an, den man durch Klick auf die rechte Maustaste auch anschauen kann. Mit der linken Taste läßt sich dieses Rechteck, das einem Bild von 640 x 400 Punkten entspricht, auf dem Arbeitsblatt verschieben.

Funktionen

Der Funktionsblock enthält die wesentlichen Funktionen, die man von einem Malprogramm erwartet: Kreise, Ellipsen, Rechtecke, Polygone, freies Zeichnen, Punkte setzen, Linien, Linienbüschel, Füllen, Texte und schließlich Bézier-Kurven. Bei einigen Funktionen gelangt man nach der Anwahl in ein Untermenü, das zusätzliche Variationen erlaubt. So können Kreise nicht nur lapidar leer oder gefüllt gezeichnet werden – man hat auch die Wahl, ein konzentrisches Kreissystem zu erzeugen, dies manuell oder automatisch, leer oder gefüllt. Das automatische Erzeugen bringt – je nach Geschwindigkeit der Mausbewegung – schöne Interferenzmuster hervor. Gleiches gilt auch für Ellipsen und Rechtecke, hier fehlt allerdings die Automatikfunktion. Polygone können offen oder geschlossen – dann auch mit Füllung - gestaltet werden.

Ein Funktionsblock gestattet die Auswahl des Linienstils (eckiges- oder abgerundetes Ende, Pfeilform) und der Dicke. Die Dicke des Strichs ist im übrigen schon während des Aufziehens sichtbar, und ein Linieneditor schließlich erlaubt die Gestaltung eigener Linien-Stile.

Bézier-Kurven

Unter Bézier-Kurven versteht man Kurven, die gerundet möglichst optimal durch eine Anzahl vorgegebener Stützpunkte gezogen werden. Das Programm erlaubt das Aufziehen solcher Kurven mit der Maus nach Definition der zwei Endpunkte und in einer weiteren Option das Setzen weiterer, dazu deckungsgleicher, Kurven. Weiter können auch Bézierkurven durch drei oder vier vorgegebene Stützpunkte gezeichnet werden.

Das Freihandzeichnen wird durch die mögliche Wahl eines sogenannten Glättungsfaktors komfortabler. Es sind 256 Glättungsstufen einschaltbar. Der Algorithmus ist allerdings etwas undurchsichtig,

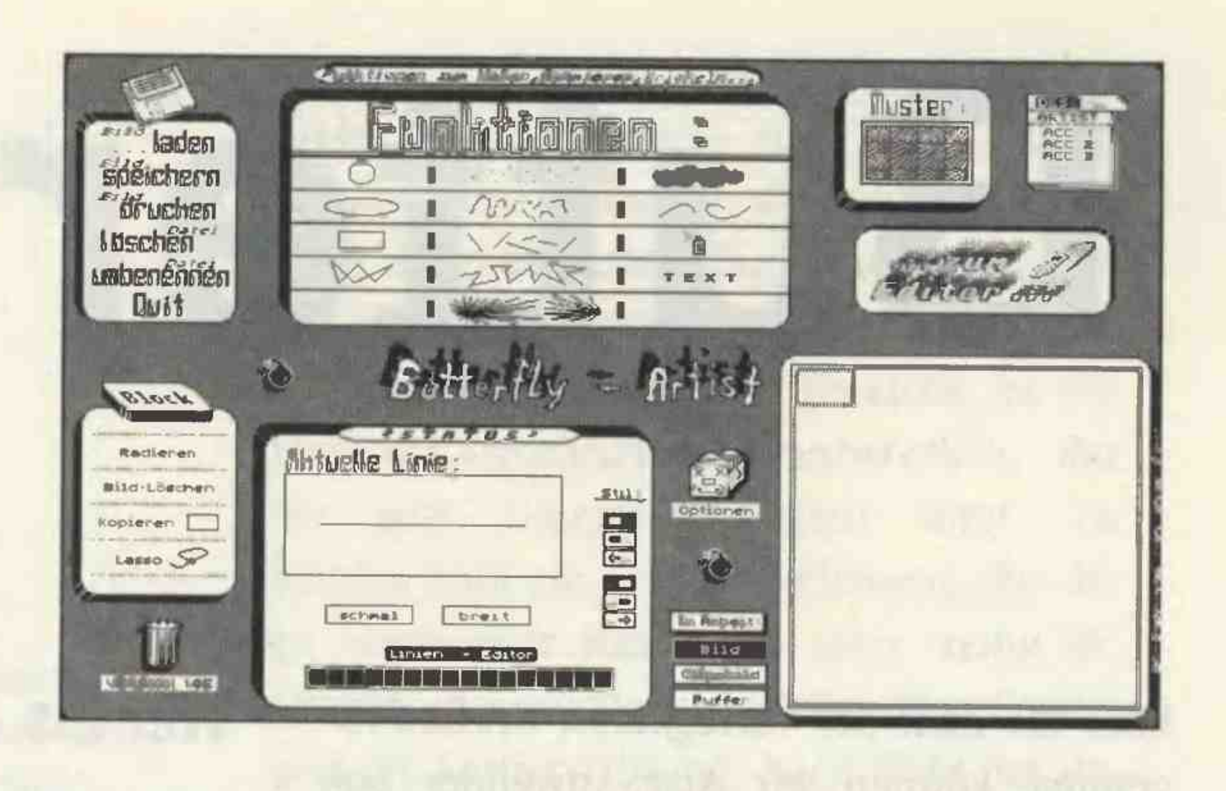


Abb. 2: Die Funktionen von Butterfly Artist sind übersichtlich auf einem Screen verteilt,...

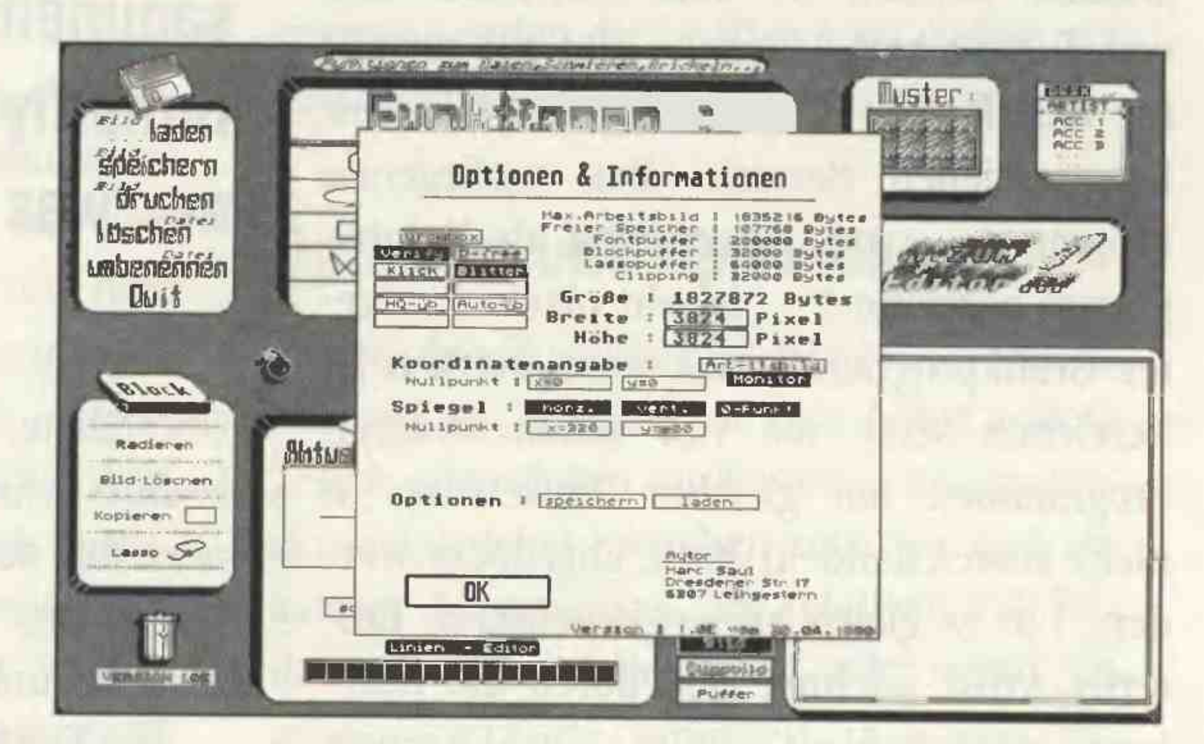


Abb. 3: ...und eine Dialogbox liefert allgemeine Informationen

besonders die Stufen jenseits von 10 bringen nicht sehr befriedigende Ergebnisse.

Das aktuelle Füllmuster wird innerhalb eines Füllmuster-Auswahlbildschirms bestimmt. Dieser ist auch aus der Zeichenebene selbst heraus zu erreichen. Neben den 120 Mustern lassen sich Graustufen erzeugen und in die Musterpalette hineinkopieren. Ein separater Mustereditor verhilft dem etwas kreativeren Anwender zu seinem Recht: Muster können aus der Grafik herausgeholt und Graustufen unter Eingabe eines Prozentwertes erzeugt werden. Funktionen wie das Verschieben des ausgesuchten Musters in alle Richtungen, Löschen, Invertieren und Spiegeln (horizontal, vertikal und diagonal) machen die Musterbearbeitung zur wahren Freude. Musterblöcke können geladen und abgespeichert werden. Durch geeignete Namenswahl kann man sein Muster zum geladenen Primärmuster machen, das beim Start des Programms automatisch geladen wird.

Schrift im Bild

Für Textattribute etc. gibt es keinen eigenen Block. Bei Anklicken der Textfunktion gelangt man in den eingestellten Bildschirmausschnitt und kann direkt losschreiben. Der Text erscheint an der Stelle des Mauszeigers oder Koordinatenkreuzes und ist an dieses gebunden, das heißt, er wandert bei Mausbewegungen so lange mit, bis er mit der linken Maustaste an einem beliebigen Punkt abgesetzt wird. Der Text ist dabei nahezu stufenlos in der Größe veränderbar.

Online-Hilfe

Mit der Help-Taste läßt sich ein Hilfsbildschirm aufrufen, der über die Möglichkeiten des Programms orientiert. Die Help-Taste zaubert übrigens auch bei anderen Funktionen Hilfsbildschirme herbei, die über wesentliche Funktionen und Möglichkeiten von Butterfly Artist informieren. Betätigt man die Tastenkombination Control-'<', so gerät man in ein kleines aus zwei Spalten bestehendes Zusatzmenü. Die linke Spalte erlaubt das Laden von GEM-Fonts – neben dem System-Font sind bis zu fünf weitere Fonts nachladbar. In der gleichen Spalte können Fonts für die Benutzung selektiert und entfernt werden. Etwas ganz Spezielles bieten die Funktionen der rechten Spalte: Hier wird auf einen sogenannten Programmiermodus umgeschaltet – 'teach on'. Ist dieser eingeschaltet, so werden alle Textoperationen (Attributeinstellungen, Verknüpfungsparameter und relative Koordinatenpositionen) gemerkt. Damit ist man in der Lage, die seltsamsten Effekte hervorzurufen. Klickt man darauf im Programmiermenü die

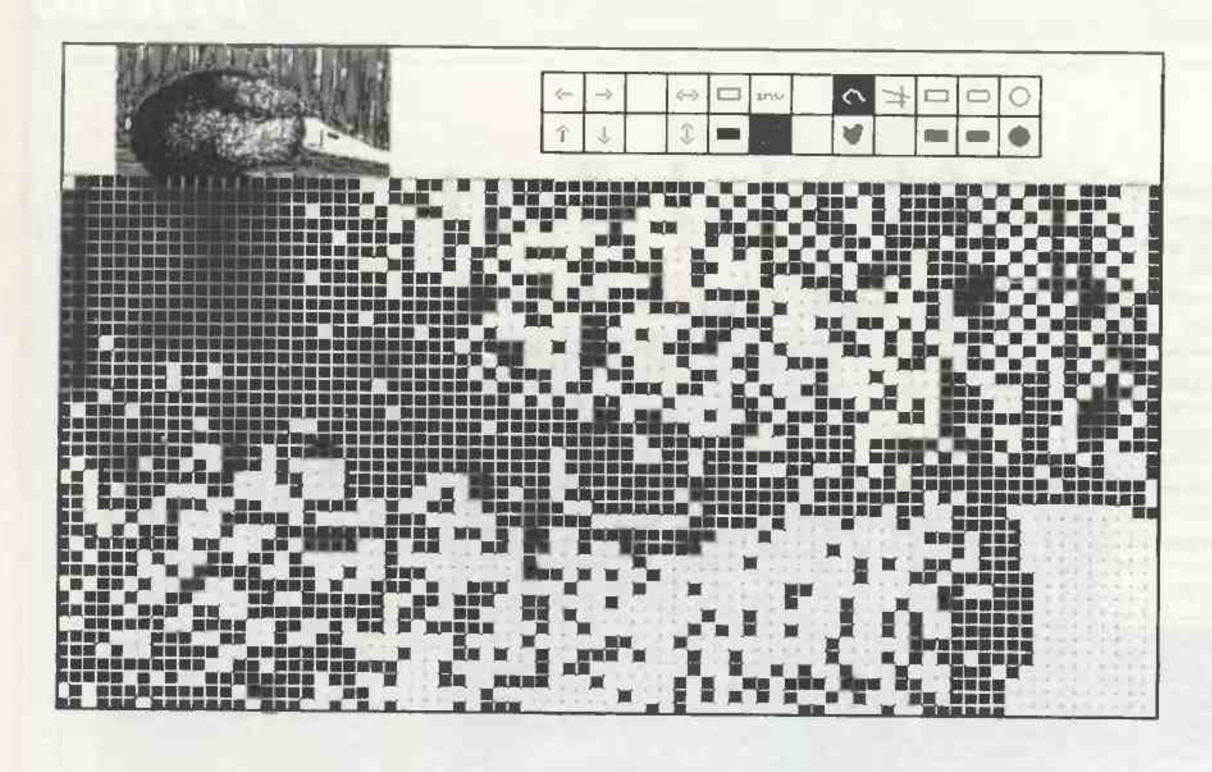


Abb. 4:
Mit der Lupe läßt sich Pixel für Pixel editieren.

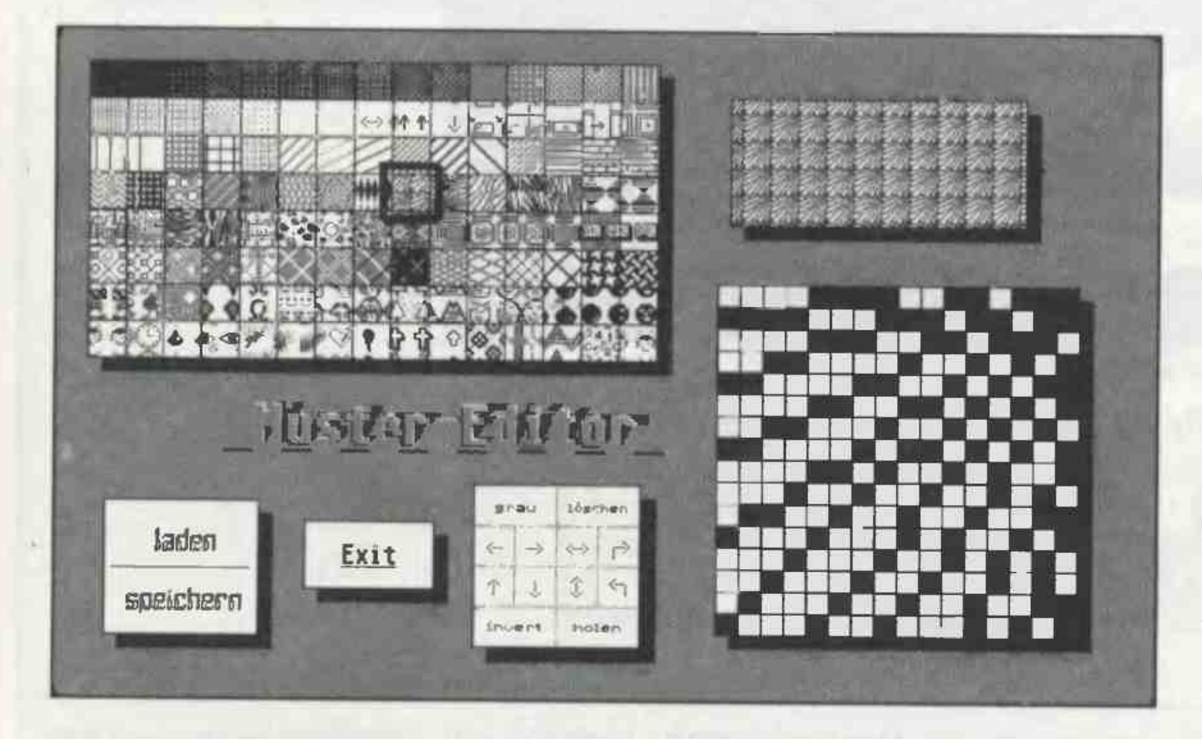


Abb. 5:
Im Mustereditor kann jedes der 120 Füllmuster einzeln verändert werden.

Funktion 'Benutzen' an, so kann dieser programmierte Text an jede Stelle des Bildes immer wieder neu gesetzt werden. Diese Einstellungen können abgespeichert zu einer Bibliothek mit diversen Spezieleffekten führen.

Absolute Blocklosigkeit?

Die eigentlichen Blockfunktionen sind das Kopieren und die Lassofunktion. Die Tatsache, daß sich das Radieren und das Bildlöschen in das gleiche Menü verirrt haben, ist wohl dem Umstand zuzuschreiben, daß der zur Verfügung stehende Platz zu beschränkt ist, um allen Kategorien gerecht zu werden. Klickt man auf eine der beiden Blockfunktionen und darauf im Bild die '◇'-Taste, wird ein den Bildschirm längs füllendes Menü aufgeklappt, das 17 Funktionen enthält. Leider ist ein Großteil noch nicht implementiert, aber es sieht trotzdem imposant aus. Der Block wird wie üblich mit der linken Maustaste markiert. Die Funktionen können direkt durch Anklicken des entsprechenden Punktes im Menü oder durch Tastatureingabe des entsprechenden Buchstabens ausgeführt werden.

Möglich ist das Kippen des Blocks um jeweils 90 Grad (wird leider nur fehlerhaft ausgeführt) sowie das vertikale und horizontale Spiegeln an den Blockmittelachsen. Ist der Blockpuffer gefüllt, kann er jederzeit aufgerufen und für das Setzen aktiviert werden – das gilt auch für den Lassopuffer. Das Abspeichern kann im GfA-typischen Put/Get-Modus oder im STAD-, Image- bzw. Screen-Format erfolgen. Während der Blockoperationen ist die Verknüpfungsart über die Zifferntasten auswählbar, die Einstellung ist sofort sichtbar – auch ein Stückchen WYSIWYG.

Die Lassofunktion benutzt das gleiche Menü wie die Kopierfunktion. Zusätzlich stehen für das Lasso verschiedene Ausschneideformen wie Freihand, Rechteck, Kreis und Ellipse zur Verfügung. Diese werden aus einem separaten Menü gewählt, das über die rechte Maustaste erreicht werden kann. Im Lassopuffer befindliche Blökke werden durch Zuziehen geschlossen und durch Optimieren von eventuell überstehenden weißen Rändern befreit.

In einem Untermenüpunkt 'Maskenmenü' kann der Block mittels Freihandfunktion neu ausgeschnitten werden; ein Zuziehen und Optimieren ist hier ebenfalls möglich. Der Block kann mit dem aktuellen Muster verknüpft und dann gesetzt werden, eine Funktion 'Kontur' ergibt in Zusammenarbeit mit den Verknüpfungsmodi nette Effekte. An dieser Stelle sei erwähnt, daß der Autor dem Programm nicht nur eine einfache Undo-Funktion, sondern zusätzlich ein sogenanntes Total-Undo spendiert hat. Während Undo nur den letzten Schritt korrigiert, setzt das Total-Undo den Bildschirm wieder in den gleichen Zustand, in dem er sich bei Eintritt in die Bearbeitung befand – das gewährt natürlich eine zusätzliche Sicherheit und gibt Mut zur Aktion.

Unter der Lupe

Eine Reihe von wichtigen Funktionen ist auf die Funktionstasten gelegt und kann deshalb bequem und schnell aufgerufen werden. Hierzu gehört die Lupe – eigentlich sind es sogar zwei: eine Online-Lupe und eine normale. Die Online-Lupe wird in die rechte untere Ecke des gerade bearbeiteten Bildausschnittes eingeblendet. Der Vergrößerungsfaktor ist von 2 auf 4 veränderbar.

Die Festlupe dagegen besitzt nur eine Vergrößerungsstufe. Ein verschiebbares Rechteck gestattet das exakte Bestimmen des Bildausschnitts. Im Lupenfenster selbst nimmt die Vergrößerung ca. 2/3 des Bildschirms ein, das obere Drittel ist reserviert für eine Normaldarstellung des gewählten rechteckigen Ausschnitts samt Umgebung und ein Lupenmenü, das die Bearbeitung des Bildausschnitts komfortabel unterstützt. Freihandzeichnen sowie das Ziehen von Linien, das Aufziehen von Rechtecken und Kreisen (auch gefüllt) und das Füllen mit dem aktuellen Füllmuster runden die Funktionen ab.

Weitere Routinen, die über die Funktionstastenleiste aufgerufen und konfiguriert werden können, sind eine Snap- und eine Unfill-Routine. Während die letztere dazu dient, geschwärzte Fläche zu 'weißen', wird bei Einschalten der Snap-Funktion die Maus nur noch in Abhängigkeit eines Rasters setzbar. Dieses kann zwischen den Werten 1 und 200 eingestellt werden, ist aber auf dem Bildschirm nicht sichtbar; nur die sichtlich sprunghafte Mausbewegung zeigt an, daß die entsprechende Funktion aktiviert wurde.

Big is beautiful

Daß man mit dem 'Schmetterlings-Künstler' sehr (!) große Arbeitsbilder 'beackern' kann, wurde bereits weiter oben erwähnt. Während der Normalarbeit wird man aber immer einen ganz normalen Ausschnitt (640x400) vor sich sehen. Müßte man jetzt immer wieder neu hinaus auf den Funktionsbildschirm, um im Mi-

ni-Übersichtsfenster den Bildausschnitt neu zu setzen, so wäre das mehr als lästig. Da ist es schon besser, wenn der Bildschirm, sobald man mit der Maus einen der Ränder des Bildes berührt, automatisch in die so gewiesene Richtung scrollt. Dies funktioniert allerdings nur, wenn zuvor mittels der Leertaste sowohl die On-Line-Lupe als auch die Koordinatenangabe links oben im Bildschirm ausgeschaltet wurden. Das Scrollen kann auch mit dem Joystick vorgenommen werden, wobei die Feuertaste die Funktion der rechten Maustaste übernimmt.

Zur Abspeicherung von Bildern im GEM-Image-Format und zum Ausdrucken kann der normale Bildschirmbereich jederzeit gesprengt werden. Hierzu markiert man mit der Maus die linke obere und die rechte untere Ecke des gewünschten Bildausschnittes. Diese Ausschnittdefinitionen werden intern getrennt nach Image- und Druckerformat gespeichert und können während der weiteren Arbeit wieder Verwendung finden.

Tausendsassa

Wenn man die vielen Bildformate betrachtet, die der Butterfly Artist speichern und laden kann, so darf man das Programm ruhig einen Tausendsassa nennen. Beim Laden werden außer dem obligatorischen Screen-Format noch STAD, Degas, IMG, CMP (Compactor), STAD-Art und Degas-Art berücksichtigt, wobei bei letzterem auch die Farbe mit konvertiert wird. Ein interner Puffer gestattet sogar das Zuladen von Bildern unbekannter Formate, die dank einiger Manipulationsmöglichkeiten doch noch sichtbar gemacht werden können. Eine entsprechende Funktion wandelt im Bild vorliegende Formate niedriger oder mittlerer Auflösung in die hohe Auflösung um.

Ein Künstler macht Druck

Gedruckt werden kann mit 9 oder 24 Nadeln, wobei der 24-Nadler mit zwei verschiedenen Druckgrößen bedient werden kann. Eine Druckseitenübersicht zeigt den zuvor ausgewählten Bereich noch einmal an. Der Ausschnitt kann auch auf die Diskette oder ein anderes Speichermedium geschickt werden. Die so gespeicherte Grafikdatei ist dann direkt vom Desktop aus druckbar.

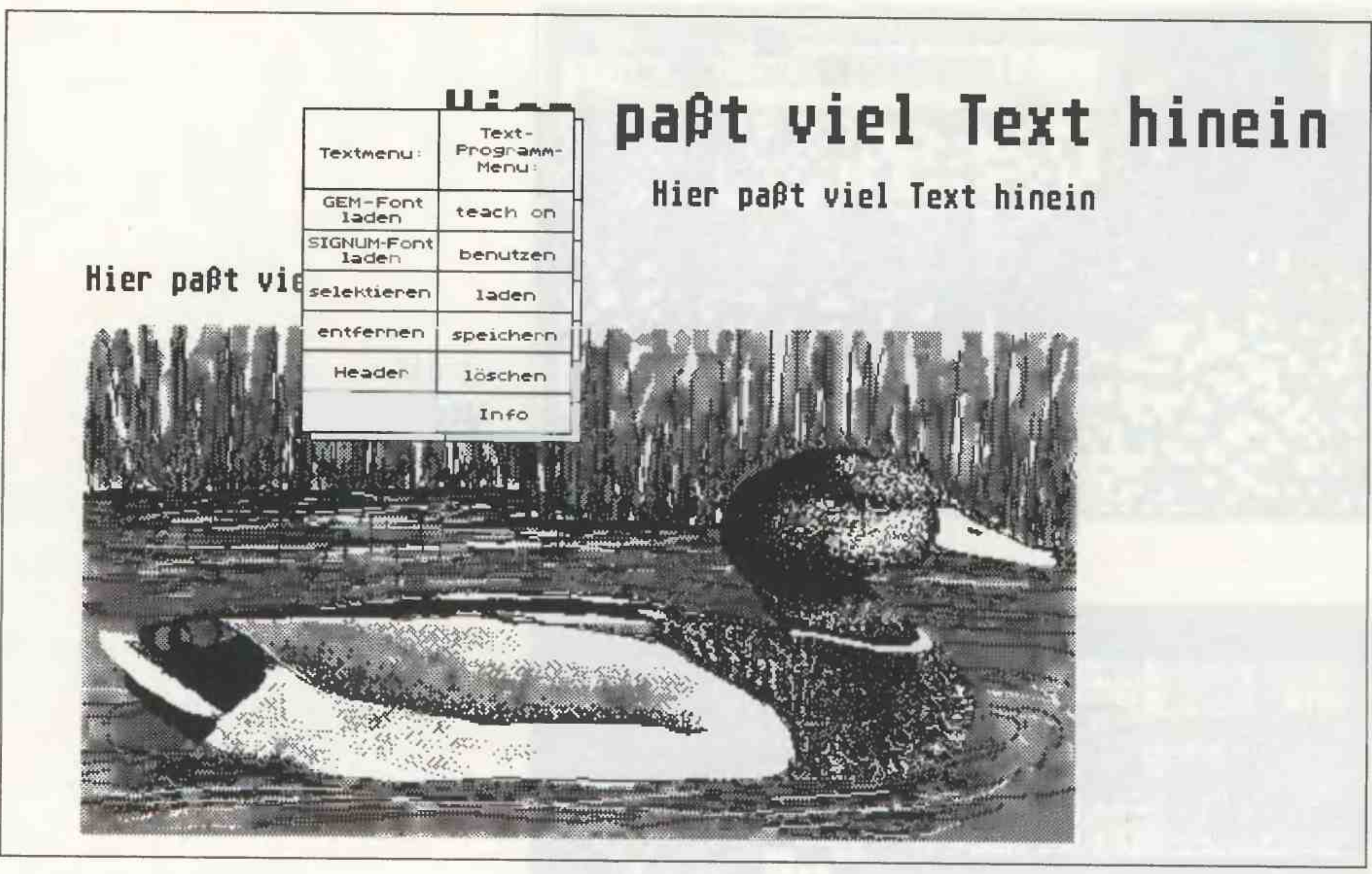


Abb. 6: Mit PopUp-Menüs schafft Butterfly Artist auch auf dem Zeichenscreen Übersicht.

Sonstiges

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit erheben zu wollen, erscheint mir eine Funktion noch erwähnenswert: das Clipping. Der für das Clipping-Fenster notwendige Speicher wird schon beim Programmstart installiert, sofern man dies möchte. Klickt man den entsprechenden Menüpunkt an, so erhält man einen neuen Bildbereich, der mit den gleichen Methoden bearbeitet werden kann wie der Arbeitsbildschirm auch. Es ist allerdings kein Laden, Speichern oder Drukken möglich. Seinen Wert erhält dieser Bildbereich erst, wenn man wieder in den Arbeitsbildschirm schaltet und dort das Clipping über die Funktionstaste F8 einschaltet. Alle Punkte, die im Clippingbildschirm zuvor schwarz gesetzt wurden, können jetzt nicht mehr geändert werden. Um es noch einmal zu verdeutlichen: Die Punkte des Clipping-Fensters sind nicht sichtbar; es wird einfach verhindert, daß dort im Bildbereich gearbeitet wird. Der Autor schlägt vor, dies etwa für zu schützende Bereiche wie Rahmen zu benutzen.

Fazit

Butterfly Artist ist ein Programm, das in manchen Teilen Funktionen bietet, die auch im professionellen Bereich nicht angeboten werden. Überhaupt läßt sich feststellen, daß gerade im Grafikbereich eine strenge Trennung zwischen kommerzieller und PD-Software bezüglich der Qualität und des Funktionsumfangs kaum noch vorgenommen werden kann. ep/cs

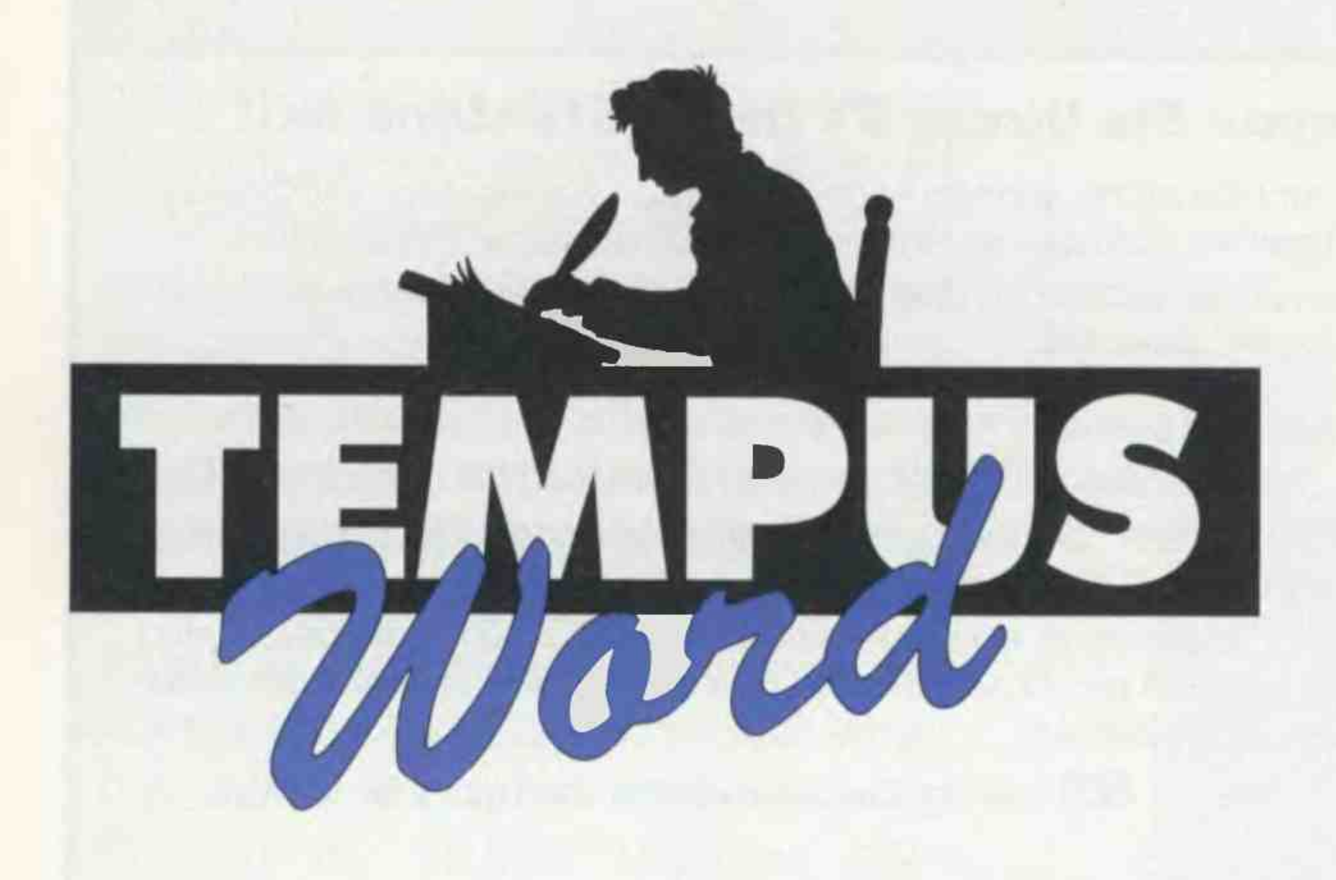
Butterfly Artist V1.0e

Programmautor: Marc Saul, Dresdener Straße 17, 6307 Linden

Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J45

Butterfly Artist: Malprogramm mit Arbeitsbildschirm, der nur durch den zur Verfügung stehenden Speicher begrenzt ist. Verwendung von GEM-Fonts. Komplette Musterpalette speicherbar. Beliebig häufiges Plazieren eines Objektes, um beispielsweise Muster aus Kreisen oder Rechtecken zu zeichnen. Laden und Speichern von allen gängigen Bildformaten, u.a. auch STAD (komprimiert), IMG (komprimiert) und CMP-Format (Public Painter). Flexible Analyse unbekannter Bildformate. Dabei auch automatische Umrechnung von Farbbildern. (s/w)



Ein Kurs für Einsteiger

In der fünften Folge unseres Tempus-Word-Kurses geht es um das Erzeugen und Verwalten von Fußnoten.

Fußnoten sind für alle, die wissenschaftliche Texte erstellen, ein unverzichtbares Hilfsmittel. Mit ihnen kann man Kommentare und Anmerkungen zu Personen oder Sachen in den Text einfließen lassen, die den Lesefluß nicht unmittelbar stören. Insbesondere im Fall eines Kommentares wird hervorgehoben, daß dieser nicht unbedingt vom Verfasser des Textes stammen muß, was man bei einem Einschub in Klammern zunächst einmal vermuten würde.

Selbstverständlich wäre es für den Schreiber auch möglich, sich selbst um die Verwaltung der Fußnoten zu kümmern. Diese sind aber im allgemeinen durchnumeriert, so daß man beim Einfügen einer zusätzlichen Note alles neu numerieren muß. Diese Arbeit kann man getrost dem Rechner überlassen, sofern die Textverarbeitung sie beherrscht. Tempus Word glänzt hier mit einer ganzen Reihe von Optionen, die viel Spielraum bei der Gestaltung der Anmerkungen lassen.

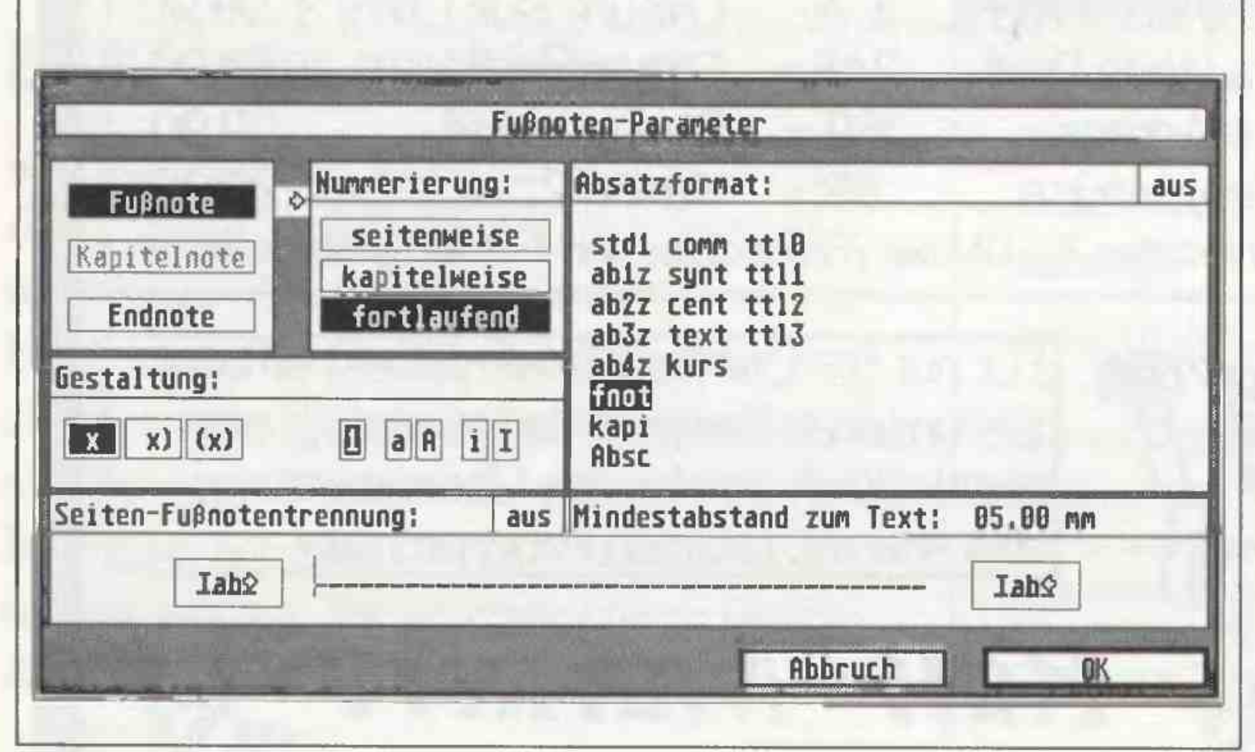


Abb. 1: Hier sehen Sie die Dialogbox für die Fußnoten-Parameter

Das Konzept

Fußnoten werden im Text nur durch ihre Nummer repräsentiert. Wenn man sie eingibt oder ändert, so schaltet das Fenster von der Darstellung des Haupttextes auf die Ausgabe der Fußnoten um, die alle untereinander stehen. Jede von ihnen befindet sich in einem eigenen Absatz, der wie jeder andere Absatz auch – also auch mit Absatzlayouts – formatiert werden kann. Es empfiehlt sich, eine kleine Schrift und einen dazu passenden verminderten Zeilenabstand für die Formatierung von Fußnoten zu verwenden. Das Absatzlayout kann auf die übliche Art und Weise mit Ctrl-A geändert werden.

Man setzt eine Fußnote an die aktuelle Cursorposition, indem man den Menüeintrag 'Text/Fußnoten/setzen' anklickt. Daraufhin schaltet das Fenster auf Ausgabe der Fußnoten um, und man kann den entsprechenden Text eingeben. Durch Anklikken des Schließfeldes gelangt man wieder in den Haupttext, wo man an der Position des Cursors dann die Nummer der Fußnote findet.

Obwohl wir bislang immer von 'Fußnoten' gesprochen haben, ist diese Bezeichnung nicht ganz vollständig. Tatsächlich verfügt Tempus Word über drei Arten von Kommentar-Noten: Neben den Fußnoten, die stets am Ende der Seite zu finden sind, gibt es auch Kapitelnoten und Endnoten. Sie stehen entsprechend am Ende des Kapitels oder des Textes. Jeder der drei Typen verfügt über seine eigenen Parameter und ein separates Fenster, so daß man alle drei Notenarten innerhalb eines Textes mischen kann. Davon sollten Sie aus Gründen der Übersichtlichkeit aber lieber verzichten und sich für einen Typ entscheiden.

Die Parameter

Um die diversen Steuerparameter einstellen zu können, muß man mit dem Menüpunkt 'Text/Fußnoten/Parameter' ein Dialogfeld aufrufen. In dem linken oberen Bereich läßt sich wählen, ob Fuß-, Kapitel- oder Endnoten gesetzt werden sollen. Wie man an dem grau unterlegten Knopf sehen kann, stehen Kapitelnoten bei der vorliegenden Version 1.0 nicht zur Verfügung.

Die Numerierung der Fußnoten kann auf drei verschiedene Arten erfolgen: Wenn man eine seitenweise Numerierung wählt, dann wird Tempus Word den Seitenumbruch so wählen, daß die Fußnoten auf jeden Fall auf die Seite mit dem entsprechenden Verweis gesetzt werden, selbst wenn dabei nur sehr wenig vom Haupttext auf dieser Seite plaziert werden kann. Die kapitelweise Numerierung bedeutet, daß zwar auch am Fuß jeder Seite die Noten zu sehen sind, die Nummern aber erst nach der nächsten Kapitelüberschrift neu beginnen. Auf diese Weise ist eine bessere Verteilung der Noten möglich, da nicht jede auf der

auf sie verweisenden Seite stehen muß. Bei fortlaufender Numerierung schließlich sind die Nummern im ganzen Dokument eindeutig.

Auch das Aussehen der Fuß-/Endnote im Text kann beeinflußt werden. Die im Feld 'Gestaltung' zu findenden Knöpfe nehmen zum einen Einfluß auf die Klammerung der Note, und zum anderen kann man zwischen Nummern, Buchstaben und römischen Zahlen wählen, wobei die beiden letztgenannten sowohl in Groß- als auch in Kleinbuchstaben zur Verfügung stehen. Wenn man hier eine Änderung vornimmt, wird sie sofort im Text wirksam.

Das größte Feld dient der Wahl des Absatztyps. Wie bereits weiter oben erwähnt, sollte man möglichst einen mit kleiner Schrift und verringerten Zeilenabständen wählen. Diese Wahl gilt im übrigen nur für neu angelegte Noten. Bereits gesetzte müssen von Hand mit Ctrl-A im Fuß-/Endnotenfenster geändert werden. Man kann das Format aber auch einfach abschalten, was dazu führt, daß gar kein Format verwendet wird.

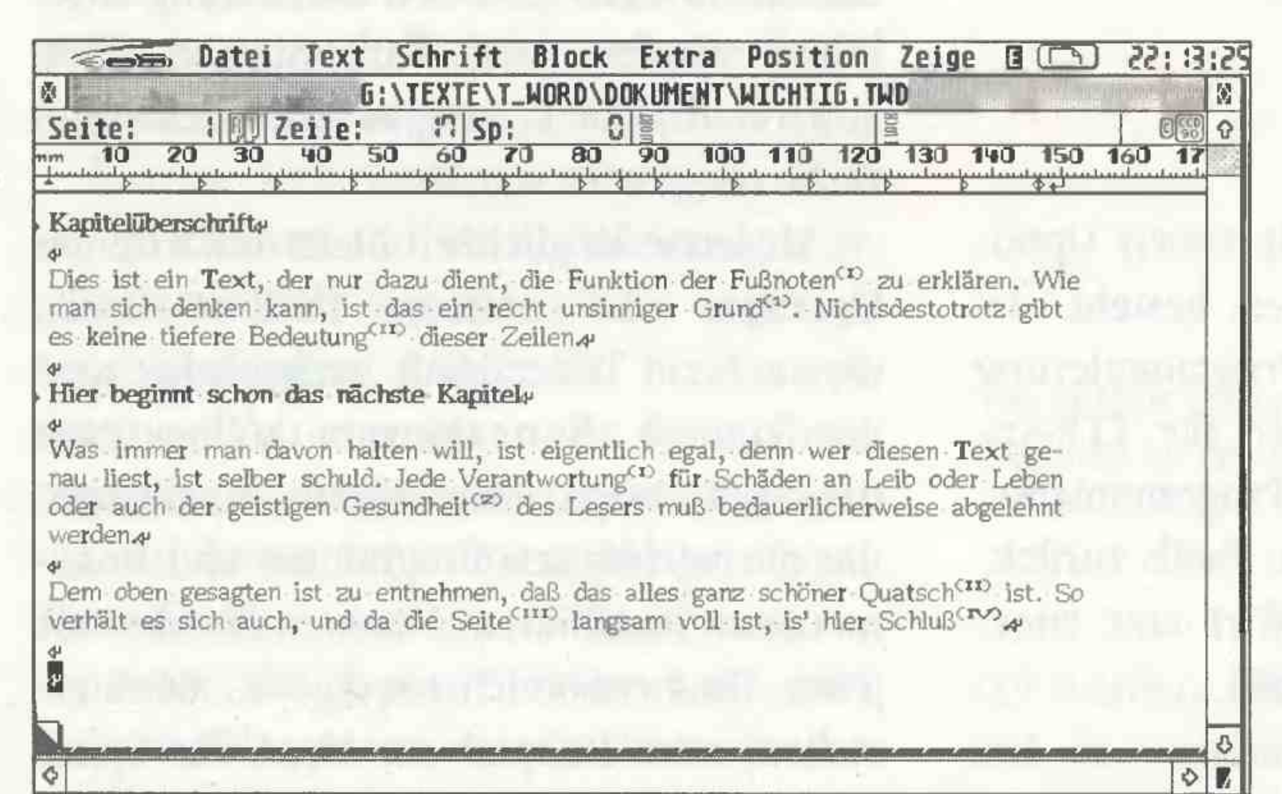


Abb. 2: Fußnoten (römische Ziffern) mit Kapitelnumerierung und Endnoten (arabische Ziffern).

Wenn die Trennung von Fußnoten und Seitentext aktiviert ist, dann kann man einen Text als Titel für die Fußnoten angeben. Ferner läßt sich mit den beiden 'Tab'-Knöpfen einstellen, ob eine Linie die Fußnoten vom Text trennen soll. Mit dem linken wird eine Linie bis zum ersten linksbündigen, mit dem rechten bis zum ersten rechtsbündigen Tabulator gezogen. Auch der Mindestabstand vom Haupttext kann eingestellt werden.

Löschen von Fußnoten

Fuß- und andere Noten können nicht einfach aus dem Text gelöscht werden, sie müssen über den Menüpunkt 'Text/Fußnoten/löschen' entfernt werden. Dabei wird auch gleich der zu ihnen gehörende Text gelöscht. Es ist allerdings ohne weiteres möglich, mit dem Cursor zur Fußnote im Text zu gehen und beliebige Zeichen zu ergänzen. Leider kann man sie, da sie dann zur Markierung der Note gehören, nicht mehr löschen. Es ist also wichtig, nicht aus Versehen ein Zeichen zur Nummer hinzuzufügen, da es sich erst mit dem Löschen der gesamten Note wieder entfernen läßt.

Ändern von Fußnoten

Um in die Fenster mit den End- beziehungsweise Fußnoten zu gelangen, braucht man nicht eigens eine solche zu setzen; der Menüpunkt 'Text/Fußnoten/edieren' ermöglicht gleichfalls den Wechsel. Dieser wird auch mit 'Text/Fußnoten/suchen' vorgenommen. Wenn man diesen Menüpunkt benutzen will, dann muß der Cursor auf einer Fuß-/Endnote stehen. Nach dem Wechsel vom Haupttext in den Notentext befindet sich die Eingabemarke dann bereits auf dem Text der zu dieser Nummer gehörenden Note. Auch die umgekehrte Richtung ist möglich, denn als einziger Punkt aus dem Untermenü 'Text/Fußnoten' steht 'suchen' auch im Noten-Fenster zur Verfügung. Wenn Sie ihn dort anklicken, finden Sie den Cursor im Text auf der zur aktuellen Zeile passenden Nummer wieder. Auf diese Weise kann man sehr schnell zwischen Text und Anmerkung wechseln und braucht nicht lange zu suchen.

Die nächste Folge des Kurses wird zugleich auch die letzte sein: Sie beschäftigt sich mit Serienbrief- und Rechenfunktionen in Tempus Word. Bis dahin wünschen wir viel Spaß mit den Fußnoten...

ks/cs

HotWire 3

Eine im journalistischen Sinne heiße Sache ist das Programm HotWire auf jeden Fall: Die Version 3.1 wurde erst wenige Tage vor Redaktionsschluß von den amerikanischen Programmierern von CodeHead Software fertiggestellt. Im Test konnten wir dennoch schon auf die deutsche Version inklusive Handbuch zurückgreifen.

Das zentrale Einsatzgebiet von HotWire ist das Starten von Programmen auf einfachen Tastendruck, was seit Erscheinen von TOS 2.05 im Mega STE bzw. 3.05 im TT eigentlich keine große Sache mehr sein sollte, haben doch zumindest die Besitzer dieser Rechner die Möglichkeit, vom Desktop aus einige Programme auf Tastendruck zu starten. Dabei sind jedoch nur die Funktionstasten F1 bis F10 belegbar, bei HotWire dagegen stehen die Buchstaben A-Z in Verbindung mit den Tasten Control, Alternate sowie linke und rechte Shift-Taste als Starttasten zur Verfügung – und das auf allen ST-Modellen wie auch auf dem STE und TT. Alternativ dazu lassen sich Programme auch per Mausklick auf den entsprechenden Eintrag im HotWire-Menü starten.

Dokumente auf Tastendruck

HotWire bietet nicht nur die Möglichkeit zum direkten Starten von Programmen, sondern auch zur Installation von Dateien, für die die jeweils passende Anwendung automatisch gestartet wird. Wenn Sie also beispielsweise öfter an ein und demselben Text arbeiten, so installieren Sie diesen einfach in HotWire. Mit einem Tastendruck wird dann Ihre Textverarbeitung gestartet und der entsprechende Text geladen.

Eine ziemlich einmalige Sache ist auch die Möglichkeit zum Feststellen der effektiven Arbeitszeit, die Sie mit jedem Programm verbracht haben. Dazu legt HotWire eine sogenannte Report-Datei an, in der diese Daten gespeichert werden. Weiterhin ist eine Alarm-Funktion mit vielen Optionen implementiert, und es besteht die Möglichkeit zur einfachen Programmierung von komplexen Befehlszeilen für TTP-Anwendungen, so daß gerade Programmierer, die bisher auf textorientierte Shells zurückgreifen mußten, durch HotWire eine enorme Arbeitserleichterung haben.

Die Installation

Die Programmdatei von HotWire kann entweder in den AUTO-Ordner kopiert werden, wodurch HotWire nach dem Booten sofort zur Verfügung steht, oder sie wird nachträglich wie ein normales Programm gestartet und installiert. In der Regel wird dann automatisch ein vorher definiertes Menü nachgeladen, so daß Sie sofort mit der Arbeit loslegen können. Alternativ dazu kann man nun Programme – oder Dokumente – installieren, indem man einen freien Eintrag im Hauptmenü anklickt. Es erscheint daraufhin eine Dialogbox zur Eingabe von zahlreichen Optionen; so kann zum Beispiel der Programmname, wie er im Menü angezeigt werden soll, frei gewählt, die Programmart eingestellt (GEM, TOS, TTP) und eine Taste zum Starten der Anwendung definiert werden.

Neben dem Eintragen von Programmen oder Dokumenten besteht die Möglichkeit zur Eingabe von Text mit lediglich dekorativer Funktion, wodurch sich zum Beispiel einzelne Blöcke von gleichartigen Programmen mit einer Überschrift versehen lassen. Damit die Menü-Einträge nicht nur aus dem normalen ASCII-Zeichenvorrat bestehen, kann über eine Dialogbox der gesamte Zeichenvorrat des ST abgerufen und zusätzlich in einer inversen Darstellung abgebildet werden. Auf Farbsystemen kann außerdem jeder Eintrag in einer beliebigen Farbe dargestellt werden.

Als letzte Möglichkeit bietet HotWire das Eintragen von weiteren HotWire-Menüs, die auch auf Tastendruck nachgeladen werden können. Normalerweise sollten zwar die 54 Einträge eines Menüs ausreichen, um die wichtigsten Programme und Dokumente zu installieren. Möchten Sie aber für jeden Themenbereich ein eigenes Menü erstellen, zum Beispiel ein Menü für Spiele und eines für Grafikprogramme, so wählen Sie einen freien Eintrag und suchen in der Dateiauswahlbox das gewünschte Menü aus. HotWire erkennt an der Dateiendung 'HOT', daß es sich dabei um ein HotWire-Menü handelt und lädt es später auf Tastendruck ein.

Wie schon mehrfach angesprochen, können Sie in HotWire auch nicht direkt ausführbare Dateien, also Daten-Files, installieren. Diese Funktion ist vergleichbar mit der vom Desktop her bekannten Funktion 'Anwendung anmelden', bei der Sie für eine bestimme Dateiendung eine Anwendung vorgeben, die immer dann gestartet wird, sobald eine Datei mit dieser Endung durch einen Doppelklick angewählt wurde. Bei HotWire wurde diese Funktion durch die Möglichkeit zur Angabe von bis zu vier Dateiendungen für ein Programm erweitert. Außerdem wurde die Übergabe des Dateinamens an die jeweilige Anwendung dahingehend optimiert, daß sich Ihre Arbeitsdateien an einer beliebigen Stelle auf der Festplatte befinden können und die gestartete Anwendung trotzdem noch die benötigten Dateien wie das Resource-File etc. findet.

Elektronische Stechuhr

Sie wollten schon immer einmal wissen, wie lange Sie eigentlich vor der 'Kiste' hängen? Eine in HotWire integrierte Report-Funktion erstellt auf Wunsch für jedes Programm eine Übersicht über die darin verbrachte Zeit. Für jeden Tag wird eine Report-Datei angelegt, in der die Eintragungen in normalem ASCII-Text vorgenommen werden und somit zur Weiterverarbeitung bereit stehen. Eingetragen werden Start- und Endzeit einer Anwendung, die darin verbrachte Zeit und schließlich die gesamte Arbeitszeit für diesen Tag. Da in der Report-Datei auch die bearbeiteten Dateien aufgeführt werden (sofern diese direkt aus HotWire gestartet wurden), eignet sich diese Funktion auch als elektronische Stechuhr zur Abrechnung von Zeitarbeit.

Ein im Lieferumfang enthaltener Bildschirmschoner und Mausbeschleuniger arbeitet mit der Report-Funktion dahingehend zusammen, daß er die nutzlos verstrichene Zeit von der in der Report-Datei angegebenen Arbeitszeit abzieht. Der Bildschirmschoner funktioniert übrigens auch ohne HotWire und ist als Shareware frei kopierbar. Die Report-Funktion kann auch für jedes Programm separat aktiviert werden, so daß Sie nicht bei jedem Programmstart auch eine Eintragung erhalten. Zusätzlich kann diese Funktion auch global ausgeschaltet werden.

Abb. 1: Ein Beispiel für ein einfaches HotWire-Menü. Hier wurden Datenfiles, Programme und weitere HotWire-Menüs eingetragen.

HotWire-Report-Datei

Montag, 1. Juli 1991 — Gesamtzeit dieser Arbeitssitzung: 00:41:28

Anwendung	Dokument	Start	Ende	Verstrichen
DFÜ		2:33:58 pm	2:40:42 pm	00:06:45
Fakturierung		2:40:44 pm	2:41:06 pm	00:00:22
Fakturierung		2:52:20 pm	2:56:42 pm	00:04:21
Phoenix		2:58:38 pm	2:59:36 pm	00:00:57
Tempus	TELEFON.TXT	3:27:28 pm	3:28:28 pm	00:01:00
1st Word	KOCHREZ.DOC	3:28:30 pm	3:44:54 pm	00:16:23
DFÜ		6:10:32 pm	6:19:54 pm	00:09:22
Calamus DTP	PARTY.CDK	6:30:08 pm	6:31:28 pm	00:01:19
Calamus DTP	PARTY.CDK	6:35:32 pm	6:37:16 pm	00:01:44

Abb. 2: Die HotWire-Report-Datei – eine Stechuhr für die Arbeitsdisziplin.

Die Alarm-Funktion

Neben der elektronischen Stechuhr darf natürlich ein elektronischer Wecker nicht fehlen. Bis zu 16 separat einstellbare Alarme können in HotWire definiert werden. Ein Alarm kann dabei entweder einmalig zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgerufen oder mit den Attributen täglich, wöchentlich und monatlich versehen werden. Schließlich können Sie jedem Alarm eine bis zu 34 Zeichen lange Alarm-Meldung zuweisen, die in der obersten Bildschirmzeile eingeblendet wird, sobald der Alarm-Zeitpunkt erreicht oder überschritten wurde. Ein Alarm wird dabei, wenn möglich, an die Anwendung, in der Sie sich gerade befinden, weitergereicht.

Uhrzeit und Datum

Optional kann von HotWire in der rechten oberen Ecke eine Bildschirmuhr eingeblendet werden. Diese zeigt entweder die Uhrzeit in verschiedenen Formaten oder das aktuelle Tagesdatum sowie den Status der Taste 'Caps Lock' an. Auch das Einblenden der Uhr kann wieder für jedes Programm separat ein- oder ausgeschaltet werden – ein Feature, das bei all jenen Programmen sinnvoll ist, die die rechte obere Bildschirmecke für eigene Ausgaben benötigen.

Befehlszeilen

Das Handling der von TTP-Anwendungen her bekannten Befehlszeilen wurde bei HotWire den Anforderungen insbesondere von Programmierern angepaßt. Beim Starten einer solchen TTP-Anwendung erscheint nicht die vom Desktop her bekannte Eingabezeile, sondern HotWire stellt eine erweiterte Dialogbox zur Eingabe der Parameter zur Verfügung. Diese Dialogbox bietet dem Anwender zusätzlich eine Dateiauswahlbox, so daß die lästige Tipperei des Dateinamens inklusive Pfadangabe entfällt.

Durch Einfügen von speziellen Sonderzeichen in der Befehlszeile können weitere Kommandos an HotWire zum Aufbau der Parameterzeile übergeben werden. Sie können zum Beispiel eine Dateiauswahlbox erscheinen lassen, in der der Zugriffspfad schon voreingestellt ist oder die mit einem von Ihnen definierbaren Text versehen wurde. Anstatt der Übergabe eines festen Dateinamens kann auch eine Variable eingesetzt werden. An anderer Stelle im Programm kann dieser Variablen eine Datei zugewiesen werden. Wollen Sie nun eine neue Datei bearbeiten, so müssen Sie nicht die komplette Befehlszeile mit den Kommandos für die TTP-Anwendung ändern, sondern nur die Zuweisung für diese Arbeitsdatei.

Die Funktion der programmierbaren Befehlszeilen wird sicher nicht von jedem Anwender benötigt. Sie stellt aber ein mächtiges Werkzeug dar, mit dem sich eine komfortable Arbeitsumgebung für einen Assembler, Compiler oder auch für ein Archiver erstellen läßt.

Rechnermodelle

Bei der Programmierung von HotWire wurde offensichtlich großer Wert auf Kompatibilität mit bestehenden Rechnersystemen gelegt. HotWire läuft daher auch auf allen Modellen, angefangen vom 520 ST und Mega ST über den 1040 STE bis hin zum Mega STE mit dem neuen TOS 2.x und dem Atari TT mit TOS 3.x. Unterstützt werden dabei

auch alle Bildschirmauflösungen, u.a. auch die niedrige ST-Auflösung sowie die hohe TT-Auflösung.

Eine Besonderheit gilt es jedoch bei Verwendung der neuen TOS-Versionen 2.x und 3.x zu beachten: Diese stellen dem Anwender Tastaturabkürzungen für die Desktop-Funktionen zur Verfügung. Aus Gründen der Kompatibilität auch mit zukünftigen TOS-Versionen haben sich die Entwickler von HotWire entschieden, diesen Tastaturabkürzungen Vorrang zu geben und sie nicht durch die Definitionen der Starttasten von HotWire zu überschreiben. Der dadurch entstehende Nachteil: Bei Mega STE und TT kann ein Programm nicht direkt vom Desktop gestartet werden, es muß zunächst per Tastendruck in HotWire gewechselt werden. Der dadurch entstehende Aufwand ist jedoch minimal, da sich HotWire bei Systemstart als residente GEM-Anwendung (!) im Speicher installiert und somit nicht von Festplatte oder Diskette nachgeladen werden muß.

Sonstiges

Im Lieferumfang sind neben dem schon erwähnten Bildschirmschoner 'HotSaver' noch zahlreiche Hilfsprogramme enthalten, die sich beim Arbeiten mit HotWire als recht nützlich erweisen können. Das Handbuch ist mit rund 60 Seiten dem Funktionsumfang des Programmes entsprechend ausgefallen und hinterläßt einen qualitativ guten Eindruck.

Alles in Allem

Wer bei der Arbeit am Computer immer wieder zwischen Anwendungsprogrammen wechseln muß – dies dürfte die Mehrheit der Anwender sein – und sich dabei schon des öfteren gefragt hat, warum er laufend die Fenster und Ordnerebenen durchwandern muß, sollte sich HotWire näher ansehen. Das Programm verfügt über genug Potential, um nicht nur dem reinen Anwender sondern auch dem erfahrenen Programmierer eine wertvolle Hilfe beim täglichen Umgang mit dem Computer zu sein. HotWire ist zum Preis von DM 98,- erhältlich. md

Aus presserechtlichen Gründen und der Fairneß halber möchten wir darauf hinweisen, daß ein Teil der Redaktion des Atari Journal an der Artifex Computer GmbH beteiligt ist.

HotWire 3.1

Datenblatt

- Vertrieb: Artifex Computer GmbH, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt 70, Tel. 069/6312456
- Preis: DM 98,-

Bewertung

+ Programmstart auf Tastendruck
+ Elektronische Stechuhr zum Ermitteln der Arbeitszeit
+ umfangreiche Alarm-Funktionen



Bücher ecke

In unserer Bücherecke werden wir Sie auch in Zukunft auf Neuerscheinungen hinweisen. Heute möchten wir Ihnen drei Bücher für den Umgang mit dem Satzsystem TeX vorstellen. Einen Kurs zu diesem umfassenden Thema finden Sie ab Seite 84.

Das von Donald Knuth an der Stanford University entwickelte Software-Paket TeX ist eines der meistgenutzten Public Domain Programme. Es handelt sich um ein universelles Satzsystem, das auf den verschiedensten Rechnersystemen, so auch auf dem Atari ST, verfügbar ist.

TeX arbeitet ähnlich wie eine Programmiersprache und ist deshalb gerade für Einsteiger nicht unbedingt einfach zu bedienen. Aus diesem Grund hat Leslie Lamport ein Makropaket namens LaTeX geschaffen, das für alle grundlegenden Aufgaben vereinfachende Anweisungen zur Verfügung stellt.

Mit dieser Ausgabe des Atari Journals beginnt an anderer Stelle unser großer Einführungskurs für TeX und LaTeX. Zum gleichen Thema sind bereits seit einiger Zeit eine Reihe nützlicher Bücher verfügbar, die den Einsteiger in die Benutzung des Systems einführen und den Erfahrenen in interne Details einweihen. Wir stellen hier einige der wichtigsten deutschsprachigen Bücher zum Thema LaTeX vor, in einer der nächsten Ausgaben folgen dann Bücher zu TeX selbst.

LaTeX – Eine Einführung

Wer in die Arbeit mit TeX einsteigen will, sollte sich zunächst einmal mit LaTeX beschäftigen. Als Einführung empfiehlt sich hier das von Helmut Kopka verfaßte und mit TeX/LaTeX – womit sonst – gesetzte Buch 'LaTex – Eine Einführung', das bei Addison Wesley vor kurzem in der dritten Auflage erschienen ist. Auf 375 Seiten führt der Autor Schritt für Schritt in die LaTeX 'Programmierung' ein, wobei zahllose Beispiele die vorgestellten Befehle und Funktionen verdeutlichen.

Der Text ist leicht verständlich geschrieben, die Beispiele entstammen der langjährigen Erfahrung des Autors. Da es sich um ein deutschsprachiges Buch handelt, werden natürlich auch die Besonderheiten der deutschen LaTeX-Implementationen erklärt. Es basiert auf der aktuellen TeX-Version 3.0, die jedoch relativ wenig Einfluß auf die LaTeX-Programmierung hat.

LaTeX Erweiterungsmöglichkeiten

Vom selben Autor stammt auch der Titel 'LaTeX Erweiterungsmöglichkeiten', der ebenfalls bei Addison Wesley erschienen ist. Es liegt bereits wenige Monate nach dem Erscheinen der ersten Auflage die zweite vor, in der zahlreiche Fehler und Mängel beseitigt wurden. Leider sind dabei nicht alle entdeckt worden.

Inhaltlich beschäftigt sich das Buch mit LaTeX-Erweiterungen wie PiCTeX, führt in die Internas von LaTeX selbst ein und zeigt, wie man ein eigenes Layout entwickelt. Neben einer Abhandlung über das Font-Erzeugungsprogramm Metafont findet man auch einen Anhang, der das WEB-System vorstellt, mit dessen Hilfe TeX geschrieben wurde. 'LaTeX Erweiterungsmöglichkeiten' umfaßt rund 550 Seiten.

Kompaktführer LaTeX

Während die beiden zuvor beschriebenen Bücher in die Benutzung von LaTeX einführen und das Makropaket in allen Einzelheiten erklären, stellt der von Reinhard Wonneberger geschriebene und ebenfalls von Addison-Wesley verlegte 'LaTeX Kompaktführer' eine kurze und knappe Auflistung der wichtigsten LaTeX-Kommandos und ihrer Anwendung dar. Wer noch keine Erfahrungen mit dem System sammeln konnte, wird mit diesem Buch vermutlich nicht glücklich werden, doch kann der fortgeschrittene Benutzer – und für diesen ist es ja auch gedacht – auf einen Blick alles wesentliche erkennen und muß kaum noch zu den dicken Schinken greifen. Das kompakte Format hat dazu geführt, daß der LaTeX-Kompaktführer bei mir ständig in Reichweite neben dem Rechner steht.

ost/cs

Bücher zu LaTeX auf einen Blick:

LaTeX – Eine Einführung von Helmut Kopka, Addison-Wesley Verlag, 3. Auflage 1991, 375 Seiten, ISBN 3-89319-338-3, DM 69,-

LaTeX Erweiterungsmöglichkeiten von Helmut Kopka, Addison-Wesley Verlag, 2. Auflage 1991, 552 Seiten, ISBN 3-89319-356-1, DM 79,-

Kompaktführer LaTeX von Reinhard Wonneberger, Addison-Wesley Verlag, 1. Auflage 1987, 141 Seiten ISBN 3-925118-46-2, DM 26,80



Folge 1

In dieser Ausgabe des Atari Journals beginnt unser bereits angekündigter Einführungskurs in die Benutzung von TeX und LaTeX auf dem Atari ST. Bevor wir uns jedoch in die Details der Installation stürzen, soll und muß zunächst einmal erklärt werden, was TeX ist, warum es entwickelt wurde und wer es benutzen sollte.

In den siebziger Jahren machte sich ein in Informatiker-Kreisen überaus angesehener Mann, Professor Donald E. Knuth von der Stanford University in Kalifornien, Gedanken, wie man die Erstellung und den Satz von wissenschaftlichen Texten vereinfachen könnte. Bis dahin wurde ein wissenschaftliches Buch normalerweise vom Autor per Hand, Schreibmaschine oder schon mit einem Computer geschrieben und als Roh-Manuskript dem Verlag übergeben.

Insbesondere mathematische oder sonstige Formeln waren nur handschriftlich in den Griff zu bekommen. Beim Verlag machte sich dann ein professioneller Schriftsetzer daran, das Manuskript zu setzen. Es war die Aufgabe des Lektors und des Verfassers, die auf diese Weise entstehenden Tippfehler zu korrigieren. Professor Knuth, der gerade die berühmte Buchreihe 'The Art of Computer Programming' konzipierte, hielt es für besser, wenn der Autor mit Hilfe eines Computer- Systems den Satz selbst übernehmen und so dem Verlag ein druckreifes Manuskript übergeben könnte.

Aus dieser Überlegung heraus entstand schließlich im Laufe der Zeit TeX (sprich 'Tech'), ein Satzsystem, das heute im universitären Bereich weltweit zum absoluten Standard für Veröffentlichungen aller Art geworden ist. Da Wissenschaftler normalerweise nicht auch noch zugleich Spezialisten auf dem Gebiet des Schriftsatzes sind (Ausnahme: Donald Knuth), übernimmt TeX hier in Zusammenarbeit mit dem Makropaket LaTeX die korrekte handwerkliche Arbeit, ohne dabei dem Autor die Freiheit der Gestaltung zu nehmen.

TeX ist vor allem zum Setzen von mehr oder weniger langen Texten aller Art geeignet, wobei Formeln, Tabellen und andere Gliederungsmittel geradezu bequem und flexibel eingefügt werden können. Das System ist nicht – um Mißverständnissen von vornherein vorzubeugen – als Konkurrenz zu DTP-Paketen gedacht und für deren Aufgabenbereiche auch schwerlich sinnvoll einsetzbar.

Programmiersprache

Im Zeitalter von Desktop Publishing und WYSIWYG mag die Arbeitsweise von TeX ein wenig veraltet anmuten, doch der erste Eindruck täuscht – wie so häufig – auch hier. TeX ist im Prinzip nichts anderes als eine Programmiersprache zur Textgestaltung: Der Anwender schreibt seinen Text mit einem beliebigen Editor und streut bei Bedarf Steuerkommandos ein, die das spätere Aussehen beeinflussen. Ein 'Compiler' übersetzt diesen 'Quelltext' dann in ein sogenanntes DVI-Format. Während dieses Übersetzungsvorgangs wird der Text gemäß den vom Benutzer gestellten Anforderungen unter Berücksichtigung der verwendeten Schriftgrößen formatiert. DVI steht dabei für 'DeVice Independent' und bedeutet, daß die in der DVI-Datei gespeicherten Informationen zwar zum Ausdruck bestimmt sind, jedoch in geräteunabhängiger Form vorliegen, so daß sie mit geeigneten Treibern sowohl auf 9-Nadel-Druckern wie auch auf Linotype-Satzmaschinen ausgedruckt werden können. Alle Ausgabegeräte liefern dabei ein genau gleiches Ergebnis, zumindest in Bezug auf die Schriftarten und Größenverhältnisse. Daß eine Linotype natürlich aufgrund der weitaus höheren Auflösung eine bessere Druckqualität liefert als ein einfacher Nadeldrucker, dürfte sich von selbst verstehen.

Portabel

TeX ist – im Gegensatz zu manch anderen Programmiersprachen – vom Autor genormt worden. Es ist somit relativ problemlos möglich, einen TeX-Quelltext unverändert auf verschiedenen Rechnern zu übersetzen. Auch das DVI-Format ist rechnerunabhängig. Sie können also durchaus auf Ihrem Atari ein Buch schreiben und dann das DVI-File mit Hilfe des Universitäts-Großrechners ausdrucken, ohne dort erst den Quelltext neu übersetzen zu müssen.

DVI

Daß der TeX-Quelltext portabel sein kann, ist noch leicht einzusehen, da man lediglich strenge Richtlinien für die einzelnen TeX-Implementierungen einhalten muß, um dieses Ziel zu erreichen. Bei DVI-Dateien sieht die Sache etwas anders aus: Das DVI-File ist nur deshalb geräteunabhängig, weil die darin enthaltenen Informationen keine Annahmen über die zu benutzenden Ausgabegeräte machen. Sie sind also in einem auflösungsunabhängigen Code gespeichert. Das schließlich zur Ausgabe verwen-

dete Treiberprogramm interpretiert diesen Code und benutzt zur grafischen Ausgabe die zum jeweiligen Gerät passenden Zeichensätze, die zum Treiber-Paket dazugehören.

Wenn also im TeX-Quelltext der Buchstabe 'E' verwendet wird, so wird dies im formatierten Format des DVI-Files durch den zugehörigen Code dieses Zeichens im gerade aktiven Zeichensatz ausgedrückt, ohne dabei konkrete Annahmen darüber zu machen, ob das Zeichen auf dem Ausgabegerät mit 180 dpi (Dots Per Inch = Punkte pro Zoll) oder mit 1270 dpi (z.B. auf einer Linotype-Satzmaschine) gedruckt wird. Die Größe jedes einzelnen Zeichens und auch die der Seite hingegen ist festgelegt und damit unabhängig vom Ausgabegerät stets exakt gleich.

WEB

TeX wurde mit Hilfe des ebenfalls unter Leitung von Donald Knuth in Stanford entwickelten WEB-Systems konzipiert und programmiert. WEB ist eine Pascal-ähnliche Programm-Spezifikationssprache, bei der neben einem Pascal-Quelltext auch automatisch eine detaillierte Programm-Dokumentation erzeugt wird.

Aufgrund der Verwendung von Pascal und der geräteunspezifischen Entwicklung ist TeX relativ leicht auf verschiedenen Rechnersystemen zu implementieren. Diese Eigenschaft hat dazu beigetragen, daß mittlerweile wohl auf jedem Computersystem, das die Mindestanforderungen in Bezug auf interne und externe Speicher erfüllt, also vom Personalcomputer bis zum leistungsfähigsten IBM-Großrechner, mindestens eine TeX-Implementierung verfügbar ist, die – wie oben ausgeführt – zueinander kompatibel sind. Kaum ein anderes Programm dürfte bis heute eine solche Verbreitung erreicht haben.

Atari-Implementationen

TeX ist vom Entwickler grundsätzlich als Public Domain Programm freigegeben worden und darf deshalb nicht verkauft werden. Auch kann sich jedermann die Quelltexte legal beschaffen und selbst auf seinem Rechner implementieren. Obwohl der TeX-Quelltext im Prinzip praktisch systemunabhängig ist, muß natürlich bei der Implementierung auf einem konkreten Rechner einiges an Anpassungsarbeit, vor

INSTALL.PRG
Install -- Automatic Installation Program
Copyright © 1990 Christoph Strunk
This program allows you to install the TeX System onto your Hard Disk. Select from where the disk should be read and to where the installation shall go.
Then insert the first disk and click install.
Repeat inserting the next disk and clicking install until the whole system is installed.
>>>>> Did you read the entire 'info' documentation ? <<<<<
>>>>> Haben Sie die 'info' Datei komplett gelesen ? <<<<<
Yes
No

Abb. 1: Bevor das Installationsprogramm mit seiner Arbeit beginnt, wird der Anwender aufgefordert, die 'Info'-Datei zu lesen.

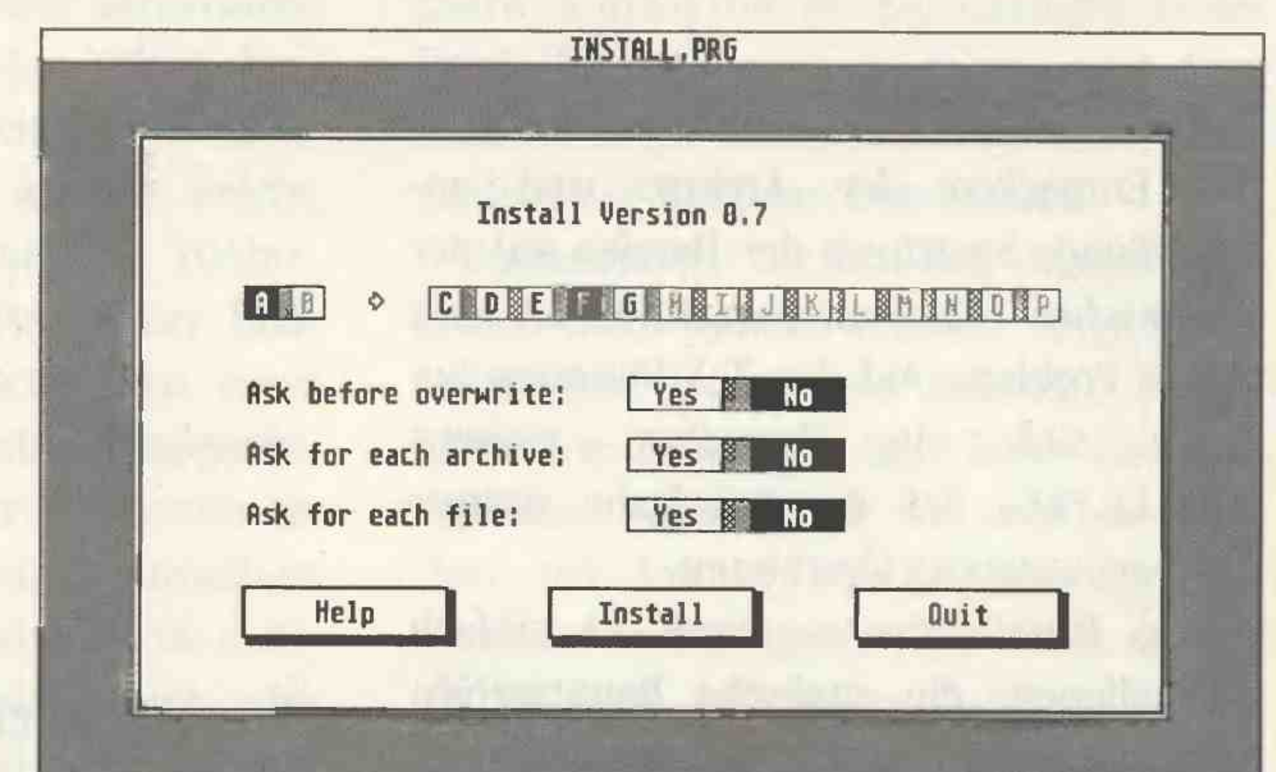


Abb. 2: Mit wenigen Buttons läßt sich der Installationsvorgang steuern.

allem bei den Treibern für Bildschirm- und Druckerausgabe, geleistet werden. Das ist auch der Grund dafür, daß TeX-Pakete oftmals nicht wenig Geld kosten, wobei man dann eigentlich nur die Systemanpassung teuer bezahlt.

Auch beim Atari waren zunächst nur kommerziell vertriebene Versionen erhältlich, doch vor einigen Jahren erschienen dann mindestens zwei Versionen, die als PD- bzw. Shareware vertrieben werden können und den teuren Kaufprodukten sofort das Wasser abgegraben haben. In der S-Schiene ist vor einigen Monaten eine neue Implementierung eines dieser PD-TeX-Pakete erschienen, das nun auf der aktuellen (und laut Aussagen von Knuth endgültigen) Fassung 3.0 von TeX basiert.

Hardware-Voraussetzung

Für den Einsatz von TeX benötigt man einen Atari ST mit mindestens einem Megabyte RAM-Speicher und einer Festplatte, auf der 6 bis 10 Megabyte auf einer Partition zur Verfügung stehen. Um den Bildschirm-Treiber (Previewer) benutzen zu können, ist mindestens die monochrome Auflösung mit 640 mal 400 Punkten notwendig.

Diskettenberge

Schreiten wir nun zur Installation: Sie benötigen eine Reihe von PD-Disketten, die Sie wie üblich auch direkt über den Versandservice des Heim Verlag beziehen können. Auf S390 bis S393 befindet sich das eigentliche TeX-System, aufgeteilt in viele kleine und große Dateien, die allesamt in LZH-Archive verpackt wurden, um Platz zu sparen. Das 'MetaFont'-System, ein zu TeX gehörender Zeichensatz-Generator, auf den wir später noch eingehen werden, ist auf S394 und S395 zu finden. Vorgefertigte Fonts (Zeichensätze) für unterschiedliche Drucker liefern die Disketten S396 und S397, wobei erstere den Bildschirmtreiber sowie die verschiedenen Nadeldrucker versorgt, während S397 für Laser- und Tintenstrahldrucker zuständig ist. Wer also weder einen Atari- oder HP- kompatiblen Laser/ Tintenstrahldrucker noch einen Canon Bubblejet einsetzen will, kann auf S397 verzichten.

TeX-Draw

Wenn Sie ohnehin gerade beim Bestellen der TeX-Disketten oder auf dem Weg zu Ihrem Atari-Händler sind, sollten Sie viel-

leicht auch gleich S389 mitbeschaffen, da darauf ein Grafik-Programm gespeichert ist, dessen Zeichnungen in Form von TeX-Quelltext-Anweisungen ausgegeben und so in ein TeX-Dokument eingebunden werden können. Wir wollen hier noch nicht weiter darauf eingehen, es sei nur erwähnt, daß man in TeX-Texten Liniengrafiken benutzen kann, die besonders bequem mit einem separaten Zeichenprogramm erzeugt werden, zum Beispiel mit TeX-Draw von S389.

Abb. 3: Die Entwicklung eines TeX-Dokuments im schematischen Überblick

Abb. 4: Die CTeX-Menüs auf einen Blick

Die Installation

Das Entpacken der Archive und anschließende Speichern der Dateien auf der gewünschten Festplatten-Partition ist kein großes Problem. Auf den TeX-Disketten befindet sich ein Programm namens INSTALL.PRG, das diese Aufgabe weitgehend eigenständig übernimmt.

Das Installationsprogramm ist einfach zu bedienen; die englische Benutzerführung, die gewählt wurde, um das weltweite Benutzen dieser TeX-Implementierung zu erleichtern, sollte kein größeres Problem darstellen. Nachdem Sie bestätigt haben, daß Sie das Info-File gelesen haben (sollten Sie wirklich tun), erscheint die eigentliche Auswahlbox des Programms, in der man angibt, von welchem Laufwerk (A oder B) die extrahierten Daten auf welche Partition kopiert werden sollen. Wählen Sie in jedem Fall eine Festplattenpartition, auf der ausreichend Platz vorhanden ist. Um die Disketten S390 bis S397 komplett zu installieren, benötigen Sie mindestens neun Megabyte freien Platz.

Die weiteren Auswahlfelder der Dialogbox legen fest, ob vor dem Überschreiben von namensgleichen Dateien eine Sicherheitsabfrage erfolgen soll, ob jede Archivdatei vor dem Auspacken bestätigt werden muß oder ob für jede einzelne (extrahierte) Datei nachgefragt werden soll.

Zum Installieren des gesamten Systems müssen Sie also lediglich die gewünschten Einstellungen vornehmen, die erste Diskette einlegen und 'Install' anklicken. Nach einigen Minuten, während derer der Rechner jeweils die extrahierten Dateien anzeigt, erscheint dieser Dialog wieder, und Sie können auf die gleiche Weise mit der nächsten Diskette weitermachen. Dieser Vorgang setzt sich so für alle TeX-, MetaFont- und Zeichensatz-Disketten fort. Das Extrahieren der Daten einer einzelnen Diskette kann je nach Geschwindigkeit des Rechners und der Festplatte durchaus 15 Minuten oder sogar länger dauern. Der gesamte Installationsprozeß nimmt deshalb schon etwas Zeit in Anspruch, kann aber nach jeder Diskette durch Verlassen von INSTALL.PRG ohne weiteres unterbrochen und später mit der nächsten Diskette fortgesetzt werden.

TeX und MetaFont

Im Hauptverzeichnis der Zielpartition finden Sie nach erfolgreicher Installation zwei Ordner namens 'TEX' und 'METAFONT'. Letzterer ist jetzt noch nicht von Bedeutung. In 'TEX' findet man eine Vielzahl von weiteren Unterverzeichnissen, darunter auch einige mit Namen, die mit 'FONTS' oder 'HDFNT' enden und mit einer Druckerbezeichnung beginnen (Beispiel: P6_FONTS für 'NEC P6 Fonts'). Diese Zeichensatz-Ordner nehmen relativ viel Speicherplatz auf der Platte ein, und in der Regel benötigt man nur die Fonts für einen Druckertyp. Es bietet sich also an, die übrigen Zeichensatz-Ordner samt Inhalt zu löschen. Sollte man sie später doch einmal benötigen, weil zum Beispiel ein anderer Drucker benutzt werden soll, so können Sie jederzeit mit Hilfe des INSTALL-Programms die jetzt gelöschten Zeichensatz-Verzeichnisse wieder von den Disketten S396/S397 einspielen, ohne den Rest auch neu installieren zu müssen. Unsere Tabelle zeigt, welche Ordner für welchen Druckertyp benötigt werden. Wenn Sie beispielsweise alle Ordner mit Ausnahme von DJ_FONTS löschen, sparen Sie immerhin 1.3 MByte Platz auf der Platte ein.

TeX-Shell

Zur komfortablen Bedienung des TeX-Systems ist im Lieferumfang eine GEM-gesteuerte Shell (Benutzeroberfläche) enthalten, die im TEX-Ordner unter dem Namen CTEX.PRG gespeichert ist. Starten Sie diese nun bitte. Auf dem Bildschirm erscheint eine Menüleiste. Bevor Sie mit der TeX-Shell arbeiten können, muß auch hier ein gewisses Maß an Installationen vorgenommen werden. Da von hier aus die einzelnen Bestandteile des TeX-Systems aufgerufen, also Programme gestartet werden, teilt man CTEX mit den Einträgen im Menü 'Finden' mit, wo welche Programmdateien zu finden sind. Dies konnte mit Rücksicht auf Ihre freie Systemgestaltung nur beschränkt vom Entwickler vorgegeben werden.

Wer suchet ...

Wählen Sie beispielsweise die Option 'Editor' an: Es erscheint eine Dateiauswahlbox, in der der Inhalt des Verzeichnisses \TEX\BIN angezeigt und als Dateiname ME.TTP vorgegeben wird. In dem Verzeichnis findet man grundsätzlich alle ausführbaren Programme der TeX-Installation, und dazu gehört auch der Editor 'ME'. Die Abkürzung steht für 'Micro-Emacs'. Es handelt sich dabei um eine abgemagerte (aber trotzdem noch sehr leistungsfähige) Version des bekannten Emacs-Editors, der auf Unix- und VMS-Anlagen weltweit eingesetzt wird und quasi als Standard-Editor fungiert. Wenn Sie mit ME arbeiten wollen, brauchen Sie nur Return zu drücken und damit die Vorgabe zu bestätigen. Ist Ihnen Ihr wohlvertrauter Tempus, Edison oder sonstiger Editor lieber, so suchen Sie diesen mit Hilfe der Dateiauswahlbox auf einer beliebigen Partition und klicken ihn an. CTEX wird ihn dann stets starten, wenn Sie den Editor aufrufen. Für das im übrigen als Freeware klassifizierte Programm ME befindet sich im Ordner \TEX\ME_DOC eine Bedienungsanleitung.

... der findet

Als nächstes sind die Optionen 'Initex', 'TeX' und 'Bildschirm' zu wählen. Wenn Sie gemäß unserer Vorgaben bei der Installation vorgegangen sind, können Sie die Vorschläge stets mit Return bestätigen. Es wäre in diesem Falle eigentlich gar nicht nötig, diese Menü-Funktionen aufzurufen, da die Einstellungen ohnehin schon korrekt sind, aber auf diese Weise erhalten Sie zugleich ein Gefühl dafür, wo sich welche Datei verbirgt und was sie tun könnte. DVI_VIEW.TTP beispielsweise ist der Bildschirm-Treiber, der das Betrachten eines TeX-DVI-Files auf dem Monitor ermöglicht. Bei 'Drucker 1' bis 'Drucker 4' können bis zu vier verschiedene Drucker installiert werden. Die Treiberprogramme heißen 'DVI_xxx.TTP' und befinden sich im \TEX\BIN-Ordner. 'xxx' steht dabei für den Namen des Druckers. Der Deskjet-Treiber ist also in DVI_DJ.TTP gespeichert. Wählen Sie den oder die gewünschten Treiber passend für Ihr System. Bei 'GemUtil', 'BibTeX', 'MakeIndex' und 'C_MF' können Sie wiederum die Vorgaben der CTEX-Shell bestätigen.

Ein großer Teil der notwendigen Anpassungen ist nun erfolgreich abgeschlossen. Bevor Sie jetzt den Computer abschalten und alles wieder hinfällig machen, sollten Sie im 'Parameter'-Menü die Option 'Speichern' wählen und die Einstellungen in der Datei CTEX.INF sichern. Diese wird dann beim nächsten Laden des Programms automatisch zur Konfiguration benutzt.

Nachdem wir diesmal den zugegebenermaßen nicht gerade trivialen Vorgang der Installation hinter uns gebracht haben, wird sich unser TeX-Kurs beim nächsten Mal damit beschäftigen, wie man ein einfaches TeX bzw. LaTeX-Dokument erstellt, übersetzt und ausdruckt. Bis dahin möchte ich Sie noch auf unsere Buchliste zu TeX auf Seite 83 hinweisen. ost/md

Kobold

In der vergangenen Ausgabe veröffentlichten wir einen Test des Hochgeschwindigkeits-Kopierprogrammes Kobold, der – nicht zuletzt auf Grund eines kleinen, aber bedeutsamen Fehlers – für allerhand Aufsehen sorgte.

Fälschlicherweise wurde dort behauptet, Kobold könne keine beliebig großen Dateien kopieren. Das ist natürlich nicht richtig, denn gerade dieses Feature hebt Kobold vom Fast Filemover ab. In der Praxis haben wir schon mit nur 10 KByte Programmpuffer Dateien von mehreren Megabyte Größe kopiert und konnten bislang keinerlei Probleme feststellen.

Prinzipielles

Der Kobold optimiert Lese- und Schreibzugriffe auf Massenspeicher, indem er verschiedene Aktionen, die normalerweise die Betriebssystem-Komponente GEMDOS übernimmt, durch eigene Routinen ersetzt. Der Geschwindigkeitsvorteil wird hauptsächlich dadurch erreicht, daß Kobold in der Lage ist, aufeinanderfolgende Kopieraktionen zusammenzufassen. Dabei sortiert er alle Zugriffe so, daß der Schreib- und Lesekopf des Massenspeichers möglichst wenige und kurze Wege zurückzulegen hat. Damit erzielt er eine Schreibgeschwindigkeit, die in der Praxis je dach Dateigröße drei- bis sechzehnmal über der des GEMDOS liegt.

GEMDOS oder nicht

Doch die Umgehung der GEMDOS-Routinen wirft ein prinzipielles Problem auf: Sobald ein Datenträger nicht vom konventionellen GEMDOS verwaltet wird, sondern von einem GEMDOS-Ersatz wie beispielsweise MetaDOS, das CD-ROMs oder Netzwerke anspricht, können die Routinen des Kobold prinzipbedingt mit diesen Partitionen nichts anfangen. Solche Partitionen spricht der Kobold nicht über seine, sondern über die Originalroutinen an, wodurch der Geschwindigkeitsgewinn zumindest für diese Partition dahin ist. Kopiert man aber beispielsweise vom Netzwerk auf eine lokale Platte oder umgekehrt, so verläuft wenigstens der Zugriff auf die Festplatte mit 'Kobold-mäßiger' Geschwindigkeit, so daß auch bei Benutzung eines Netzwerks Kobold noch entscheidende Geschwindigkeitsvorteile für sich verbuchen kann.

Dummerweise hat Atari kein Verfahren dokumentiert, mit dem sicher festzustellen ist, ob eine Partition vom Atari-GEMDOS oder einem anderen Treiber verwaltet wird. Deshalb kann der Kobold Nicht-GEMDOS-Partitionen nicht sauber erkennen. Somit ist es Aufgabe des Benutzers, dem Kobold Nicht-GEMDOS-Partitions zur Kenntnis zu geben, der dafür ein speicherbares Setup-Menü vorsieht. Somit muß ein Mindestmaß an Systemkenntnis beim User vorausgesetzt werden, was natürlich nicht allzu schön ist. Es muß also darauf hingewiesen werden, daß ein absoluter Neuling die Installation von Kobold (gerade bei Einsatz eines Netzwerks oder eines CD-ROM-Laufwerks) von jemandem vornehmen lassen sollte, der das System zumindest rudimentär versteht. Dennoch muß auch der Laie beim Installieren von Kobold keine Angst haben, denn selbst wenn man im GEMDOS-Modus auf ein Nicht-GEMDOS-Laufwerk zugreift, besteht keine Gefahr, daß Daten beschädigt werden; Kobold verweigert einfach den Zugriff auf dieses Laufwerk.

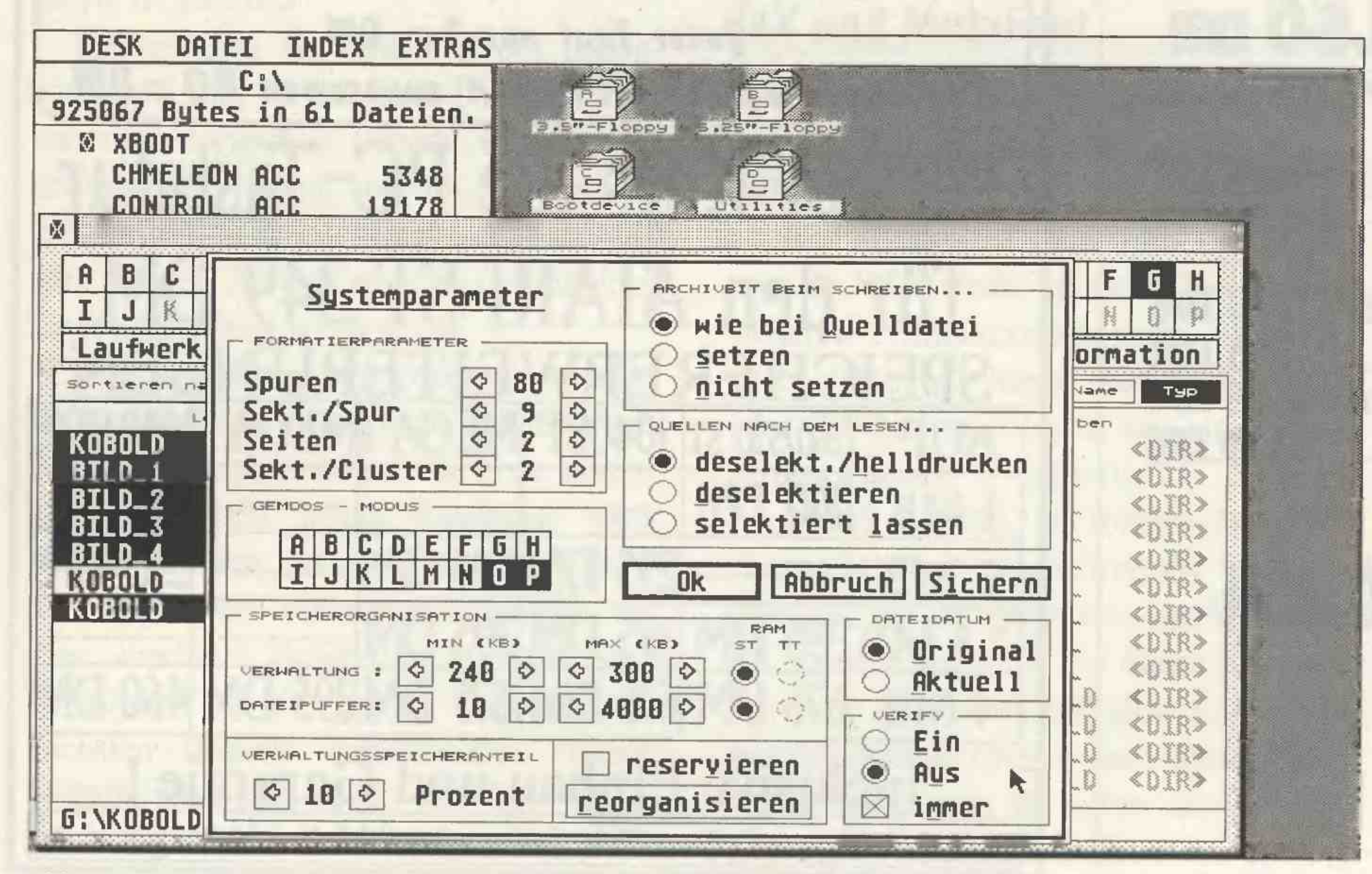


Abb. 1: In einer Dialogbox können Sie die System-Parameter von Kobold einstellen.

Vorteile durch Batch-Betrieb

Eine herausragende Stärke von Kobold ist der integrierte Batch-Interpreter. Mit dieser Pseudo-Programmiersprache lassen sich alle wesentlichen Funktionen von Kobold ansprechen. Dabei besteht selbstverständlich auch auf die erweiterten Such- und Selekti-

onsverfahren ein voller Zugriff, so daß komfortabel Routinearbeiten erledigt werden. Kobold kann zudem als Anwendung auf solche Batches mit der Extension 'KBB' angemeldet werden, was es erlaubt, allein durch das Anklicken einer Batch-Datei auf dem Desktop den Kobold zu starten, Befehlsfolgen abzuarbeiten und zum Programm zurückzukehren. Ein Beispiel eines solchen Batches sehen Sie in Abb. 2. Dieser Batch sucht die Partitionen C und D nach Dateien mit der Extension 'BAK' ab und löscht sie – damit kann beispielsweise wöchentlich der anfallende 'Backup-Müll' schnell von der Platte gefegt werden.

Äußerst interessant ist auch die automatische Optimierung von Schreibfolgen. Kobold versucht, alle Dateien 'im Stück' zu schreiben, also ohne Unterbrechungen durch Reste anderer Dateien. Damit erhöht sich beispielsweise die Lesezeit des AUTO-Ordners ganz erheblich. Ein ähnliches Verfahren benutzen auch Harddisk-Optimizer wie 'The Sentry', die jedoch auf anderen Feldern wahre Spezialisten sind. Zum reinen Optimieren einer Partition kann von nun an auch ein Kobold-Batch benutzt werden: Kopieren Sie die Partition C einfach komplett auf eine andere und wieder zurück – die Optimierung geschieht dann von ganz allein.

Und last but not least verfügt Kobold über eine ganze Reihe schneller Such- und Selektionsfunktionen, anhand derer Sie blitzschnell Dateien auch aus riesigen Partitions herausfischen; zum Beispiel Files eines bestimmten Datums, einer spezifischen Extension oder einfach alle Dateien, die seit dem letzten Backup neu geschrieben wurden. Mit Hilfe eines entsprechenden Batches ziehen Sie dann regelmäßig nur von den Dateien Backups, an denen auch tatsächlich Änderungen vorgenommen wurden und nicht mehr von allen einer bestimmten Partition. lp/cs

```
* Clipboard-Löscher | Name
| Löscht jeden Clipboard-Ordner
| incl. Inhalt
#I*          | Gesprächigkeit herunterschalten
#QC          | Laufwerk C
#AESI -BAK   | Alle .BAK-Dateien selektieren
#L           | Löschen
#QD          | Laufwerk D
#AESI -BAK   | Alle .BAK-Dateien selektieren
#L           | Löschen
| Hier entsprechende Zeilen für alle sonstigen
| Laufwerke einfügen.
#E           | Ende
```

Abb. 2: Ein Beispiel-Batch für Kobold.

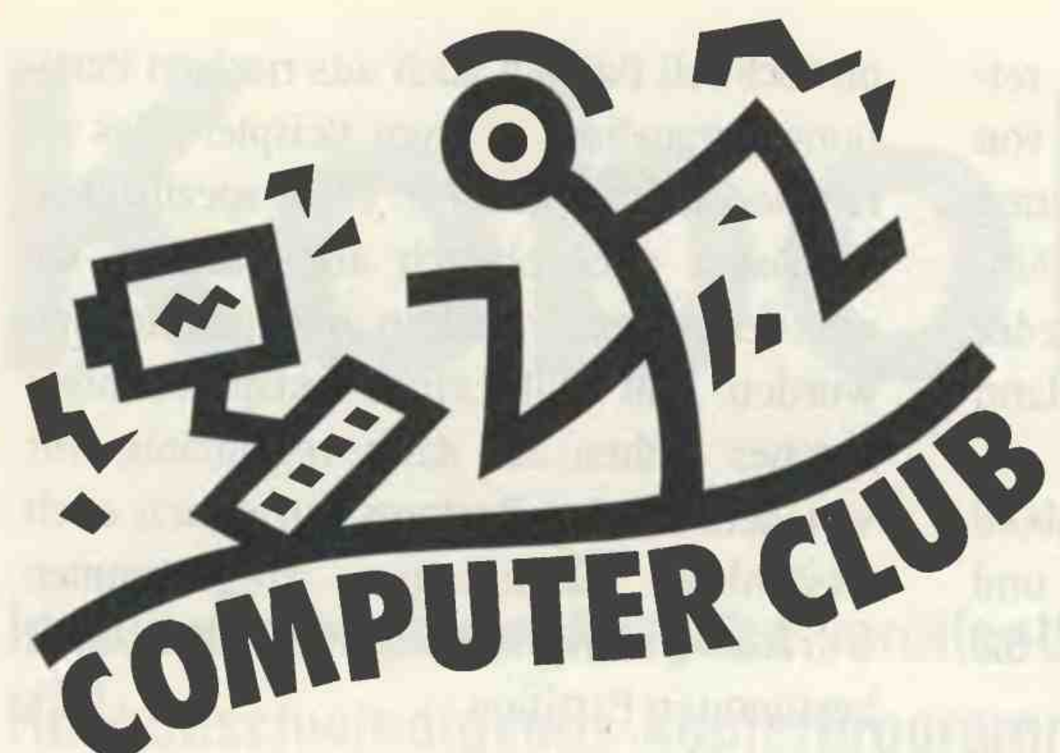
Literatur:

[1] C. Strasheim, 'Kobold – Geschwindigkeit ist keine Hexerei', PD Journal 7-8/91, S. 28 f.

Kobold 1.04

Datenblatt

- Vertrieb: Hans Jürgen Richstein & Erik Dick GbR, Konrad Adenauer Straße 19, 6750 Kaiserslautern, Tel.: 0631/22253
- Preis: DM 85,-



Interessengruppe 'Computer und Anwendungen', Kreis Schwäbisch Hall

Nach einer längeren Pause möchten wir Ihnen im Rahmen unserer Reihe über Computerclubs wieder einen solchen vorstellen. Diesmal handelt es sich um die C & A-Gruppe, die – um von vornherein Mißverständnisse auszuschließen – in keinerlei Verbindung zu einer gleichnamigen Kaufhauskette steht. Das Kürzel steht vielmehr für den vollen Namen der Interessengruppe 'Computer und Anwendungen' Kreis Schwäbisch Hall. In ihr sind unter anderem so bekannte ST-Programmierer wie Clemens Weller – von ihm stammen die Weller-Tools für GFA-Basic – und Henrik Alt – seines Zeichens 'Virendoktor' und Autor von Sagrotan – aktiv tätig.

Start im Jugendzentrum

Angefangen hat alles wie so oft in kleinem Rahmen: 1984 wurde im Jugendzentrum der schwäbischen Ortschaft Gaildorf, gelegen im Limpurger Land, ein 'Computer-Schnupperkursus' veranstaltet. Ungefähr 30 Jugendliche, erstaunlicherweise mehr Mädchen als Jungen, trafen sich damals, um erste Erfahrungen auf diesem neuen Gebiet zu sammeln.

Der Kursus verlief recht erfolgreich, so daß sich aus ihm ein Arbeitskreis mit dem Namen 'Limpurger Computer Club' – kurz LCC – bildete. Seine Zielgruppe waren Technik-interessierte Jugendliche. Bis 1988 wurden 'Computercamps' veranstaltet, von denen bis zu vier in einem Jahr stattfanden. Reichten anfangs noch die Räume des Jugendzentrums für diese Veranstaltungen aus, so mußte schon bald dank der stark ansteigenden Teilnehmerzahlen eine Gemeindehalle dafür herhalten.

Computercamps

Bei diesen Computercamps trafen sich die unterschiedlichsten Computerfreaks und -benutzer. Einerseits kamen die Jüngeren mit ihrem Commodore C64 oder Schneider CPC, andererseits die Älteren mit dem Atari ST. Sogar ein MS-DOS-Rechner war damals schon vertreten, das Spektrum also breit gefächert. Um auf die Veranstaltungen des LCC aufmerksam zu machen, machten Mitglieder des Clubs z.B. Werbung in Schulen in den dortigen Computer-AGs.

Die Themen, die bei diesen Treffen behandelt wurden, waren vielfältig: Man konnte sich Vorträge anhören, z.B. über Datenübertragung zwischen Apple II und Atari ST, Videodigitalisierung etc. Diese wurden stets von Mitgliedern abgehalten. Das Clubleben verlief also genau so, wie man es sich gemeinhin vorstellt.

Der Wandel vom LCC ...

Die größte Aktion, die der LCC veranstaltete, war ein Programmierwettbewerb, der im Jahr 1986 ausgeschrieben wurde. Es wurden eine Jury zusammengestellt, Aufgaben erdacht und schließlich sogar Sponsoren gesucht. Nach den Sommerferien erfolgte die eigentliche Bekanntgabe des Wettbewerbs in der ortsansässigen Lokalzeitung, die bis zur Preisverleihung fast täglich über den Verlauf berichtete.

... zur C & A - Gruppe

Durch diesen Wettbewerb fand der Club weiteren Zuspruch durch Leute, die zum größten Teil älter als die bisherigen Mitglieder waren und auch professioneller orientiert. Deshalb wurde 1987 der LCC in die 'seriösere' Interessengruppe 'Computer und Anwendungen' umgewandelt. Durch den Zusatz 'Kreis Schwäbisch Hall' wurde der selbsternannte Zuständigkeitsbereich im Vergleich zum LCC vergrößert.

Die neue Gruppe trifft sich seitdem einmal im Monat im Gasthof 'Löwen' in Gaildorf, wo die Runde von Ingenieuren, Technikern, EDV-Verantwortlichen, Lehrern, Selbständigen usw. Vorträgen über die verschiedensten Themen lauscht, die jeweils von einem oder mehreren fachkundigen Referendaren vorgetragen werden. Einmal im Jahr wird ein Programm ausgearbeitet, in dem bekanntgegeben wird, welche Veranstaltungen in den nächsten 12 Monaten stattfinden werden.

Vorträge und Seminare

Ein Auszug aus dem Programm 1990/91 bietet dem interessierten Zuhörer z.B. Vorträge zu den folgenden Themen: Windows 3.0, Computergrundlagen, CAD/CAM, Computer in Schule und Ausbildung, Trends in der Computertechnik und – besonders interessant für Atari ST Besitzer – MIDI mit dem ST und Astronomie-Software am Beispiel des Atari. An diese Vorträge, die durchschnittlich zwei Stunden dauern, schließen sich Fragerunden zum Thema an. Im zweiten Teil des Abends werden dann aktuelle Fragen und Probleme behandelt.

Weiterhin stehen immer wieder Exkursionen auf dem Programm, diesmal z.B. zu verschiedenen Firmen, bei denen die Vernetzung von Macintoshs oder MS-DOS PCs demonstriert und erklärt wird, oder ins Fernmeldeamt Schwäbisch Hall, wo unter anderem Möglichkeiten der Bürokommunikation mittels ISDN erläutert werden.

Die Zielsetzung

'Die wichtigsten Themenbereiche sind Fragen geeigneter Soft- und Hardware für bestimmte Anwendungen sowie technische Probleme, die von allgemeinem Interesse sind. Darüber hinaus soll der private Erfahrungsaustausch unter Computeranwendern gefördert werden.', so steht es im Programmheft der C & A-Gruppe.

Unerwähnt blieb bislang, daß es in der Gruppe Sammlungen mit Public Domain Software für Atari ST, Amiga und MS-DOS

gibt, die jedem gegen eine einmalige Einstandsgebühr frei zugänglich sind. Über diese Gebühr wird der Kauf von neuer PD-Software finanziert. Übrigens braucht man sich keine Sorgen bezüglich Computerviren in dieser Sammlung zu machen. Das Problem trat 1988 auf, das Gegenmittel war Sagrotan, das Henrik Alt eigens zum Desinfizieren der Sammlung der C & A-Gruppe programmierte.

Organisatorisches

Erstaunlicherweise gibt es in der Gruppe – trotz dieser professionellen Struktur – keine festen Mitgliedschaften und somit auch keine Mitgliedsbeiträge, wenn man einmal von dem einmal zu zahlenden Betrag für den PD-Bestand absieht. Diesen braucht man jedoch nicht zu zahlen, wenn man das Angebot an PD-Software nicht wahrnehmen möchte.

Wenn Sie jetzt denken, als normaler Anwender hätten Sie in einem solchen Kreis von Profis nichts zu suchen, liegen Sie falsch. Die C & A-Gruppe möchte auch Leute ansprechen, die sich nicht als Computerexperten verstehen oder die Computerei als Hobby betreiben. Daß das Konzept der Gruppe aufgeht, wird an dem großen Zuspruch deutlich, den sie seit ihrem Bestehen hat. Kein Wunder also, daß es bei den monatlichen Treffen oft eng zugeht.

Auf geht's!

Die am häufigsten vertretenen Computer in der Gruppe sind zwar MS-DOS PCs, aber auch der ST hat eine starke Lobby. Dies macht sich auch durch die vollständige PD-Sammlung für den Atari bemerkbar. Sollten Sie auf den Geschmack gekommen und im Raum Schwäbisch Hall zu Hause sein, dann gehen Sie doch einfach einmal zu einem der monatlichen Treffen der C & A-Gruppe und informieren Sie sich vor Ort. Weitere Informationen dazu finden Sie in dem Kasten auf dieser Seite. lk/cs

C & A – Interessengruppe 'Computer und Anwendungen', Kreis Schwäbisch Hall

Gegründet:	1987 (als LCC 1984)
Beitrag:	keiner
PD-Beitrag:	Verdiener einmalig DM 50,- Nichtverdiener einmalig DM 25,-
Treffen:	am zweiten Dienstag im Monat
Ort:	Gasthof Löwen Karlstraße 4 W-7160 Gaildorf Telefon: 07971/6312
Beginn:	19.30 Uhr
Ende:	ca. 0.00 Uhr

Alle Termine werden in der Gaildorfer Rundschau und im Haller Tageblatt bekanntgegeben.

Wenn Sie zusätzliche Fragen haben, können Sie sich auch an folgende Adresse wenden:

Günter Engel, Seestraße 1, W-7160 Gaildorf, Telefon: 07971/7527

Channel Videodat



Channel Videodat hat sich seit seiner Vorstellung Anfang des Jahres rasant weiterentwickelt. Mit dem Atari PD Journal waren wir eine der ersten Zeitschriften, die sich mit den faszinierenden Möglichkeiten dieses Mediums beschäftigten. Selbstverständlich wird daher auch das Atari Journal in Channel Videodat aktiv sein. Neben den regelmäßigen Programmbeiträgen gehört dazu die redaktionelle Berichterstattung, die vor allem zum Ziel hat, den Einstieg in dieses Medium zu erleichtern.

In dieser Ausgabe möchten wir immer wiederkehrende Fragen von Anwendern zu Channel Videodat aufgreifen und beantworten. Auf Grund der Einmaligkeit dieses Mediums kommt es immer wieder zu kleinen Mißverständnissen, die aber meist schnell auszuräumen sind.

Die Kostenfrage

Welche Angebote in Channel Videodat sind kostenlos, welche werden gegen Gebühr angeboten?

Ein großer Teil des Programms von Channel Videodat wird jetzt und in Zukunft kostenlos ausgestrahlt. Dazu gehören monatlich auch garantierte 40 Public Domain und Shareware Programme für den Atari ST, 40 für MS-DOS und nochmals 40 für den Amiga. Ferner seien an dieser Stelle Demoversionen kommerzieller Software und aktuelle Informationen rund um den Computer als Beispiel für kostenlose Ausstrahlungen genannt. Kommerzielle Spezialdienste, so werden die gebührenpflichtigen Ausstrahlungen in Channel Videodat genannt, sind eher die Ausnahme. Als besonders interessantes Beispiel sei hier 'Atari ST Public Domain Aktuell' genannt: Monatlich finden Sie hier in komprimierter Form rund 5 MByte der interessantesten Neuerscheinungen auf dem Public Domain Markt. Im Abonnement kostet dieses Programmangebot übrigens unter DM 20,- – rechnen Sie das einmal auf den Diskettenpreis hoch!

Technische Details

Wie können über Channel Videodat kommerzielle Spezialdienste ausgestrahlt werden, ohne daß jeder 'zuschauen' kann?

Channel Videodat verfügt über einen ausgefeilten Mechanismus zur Adressierung einzelner Decoder. Im Vorspann jeder Sendung wird eine Liste der Decoder ausgestrahlt, die zum Empfang berechtigt sind. Die Hardware im Decoder prüft nun, ob Ihre Seriennummer in dieser Liste enthalten war und reicht nur dann die Daten an den Computer weiter. Übrigens sind alle Ausstrahlungen in Channel Videodat adressiert, kostenfreie Sendungen sind jedoch allgemeine freigeschaltet, können also von jedem empfangen werden. Möchten Sie einen kommerziellen Spezialdienst bestellen, so genügt ein Anruf beim Betreiber des Channel Videodat, der Firma Wiegand, mit der Bitte um Freischaltung; als Sicherheit dient Ihnen dabei eine persönliche Geheimnummer, die Sie selbst bei der Registrierung für Channel Videodat wählen können.

Who is who?

Wer steht als Hersteller und Vertrieb hinter Channel Videodat?

Entwickelt wurde die Basis der Videodat-Technik beim Westdeutschen Rundfunk (WDR) von einigen engagierten Redakteuren des Computerclubs. Die Umset-

zung in ein Vollprogramm und die Weiterentwicklung der Technik ist der Firma Wiegand zu verdanken, deren Inhaber selbst beim WDR maßgeblich an der Entwicklung von Videodat beteiligt war. Mittlerweile ist mit TeleDirekt ein potenter Vertriebspartner in Channel Videodat eingestiegen: Als Mitglied der Kirch-Gruppe und direkter Partner von PRO7 verfügt Teledirekt über langjährige Erfahrungen in der Satellitentechnik und entsprechende Möglichkeiten, um Channel Videodat auch langfristig zum Durchbruch zu verhelfen.

Programmzeitschrift

Gibt es für Channel Videodat so etwas wie eine Programmzeitschrift?

Im Prinzip ist die Frage völlig berechtigt, handelt es sich doch bei Channel Videodat um ein 24-Stunden-Vollprogramm mit abgegrenzten Programmsparten und einem häufig wechselnden Angebot. Um der Aktualität dieses Mediums gerecht zu werden, verbietet sich natürlich eine gedruckte Programmzeitschrift im klassischen Sinne fast von selbst. Die Channel Videodat Programmvorschau wird vielmehr direkt im laufenden Programm im Hintergrund ausgestrahlt: Sie schalten Channel Videodat zu einer beliebigen Tageszeit auf Empfang und erhalten nach spätestens einer Viertelstunde eine topaktuelle Programmvorschau für diesen und den folgenden Tag. In dieser können Sie dann – a la VPS beim Vi-

deorecorder – direkt die Sendungen anwählen, die Sie empfangen möchten. Den Rest erledigt die Empfangssoftware alleine, Sie finden als Ergebnis die empfangenen Daten auf Diskette bzw. Festplatte.

Die Verkabelung

Welche Komponenten und Kabel benötige ich konkret zum Empfang von Channel Videodat?

Zwischen Computer und Decoder dient ein serielles Kabel als Verbindung, wie es auch beim Betrieb eines Modems verwendet wird. Dieses Kabel verfügt über einen 25-poligen Stecker und eine 25-polige Buchse, wobei alle Leitungen direkt durchgeschleift sind. Zwischen Decoder und Tuner (im Videorecorder, Fernseher oder einem externen Tuner) wird ein Videokabel zur Signalübertragung verwendet. Auf Decoder-Seite findet sich als Anschluß eine Chinch-Buchse (wie sie auch bei vielen Stereoanlagen verwendet wird). Auf Tuner-Seite können verschiedene Buchsen vorhanden sein: Angefangen vom länglichen Scart-Anschluß (zu erkennen an der ausgebeulten Ecke und den flachen Kontakten), über den DIN AV-Stecker (rund wie ein DIN-Stecker eben ist) über den besagten Chinch-Kontakt bis hin zu einer BNC-Buchse ist hier alles denkbar. Aber keine Angst: Sobald Sie die Buchse an Ihrem Tuner identifiziert haben, ist das Problem gelöst, denn fertig konfektionierte Kabel sind überall erhältlich.

Videodat vs. Videotext

Videodat und Videotext – wo liegen die Unterschiede?

Zunächst einmal gibt es einige Gemeinsamkeiten zwischen Videodat und Videotext. Bei beiden Systemen werden Daten in den 'freien' Bereichen oberhalb und unterhalb eines normalen Fernsehbildes übermittelt. Videotext nutzt dabei die Kapazitäten nur in begrenztem Maße aus und stellt über einen entsprechenden, im Fernseher eingebauten Decoder Informationen zum Fernsehprogramm, zum Wetter und ähnlichen Dingen bereit. Im Gegensatz dazu ist Channel Videodat ein mehr auf den Computer ausgerichtetes Medium, das auch nur mit einem externen Decoder, dem VD2000, sowie einem Computer benutzt werden kann. Videodat nutzt die vorhandenen Kapazitäten des Fernsehsignals dabei besser aus, um beliebige Daten – egal ob Texte, Programme oder Bilder – zu übertragen. Da diese Daten auch meist noch komprimiert ausgestrahlt werden, erreicht Videodat nochmals einen höheren Datendurchsatz als Videotext.

PRO7 Empfang

Ich kann PRO7 zur Zeit noch nicht empfangen. Welche Möglichkeiten gibt es?

PRO7, das als Trägerprogramme für Channel Videodat dient, wird generell in das Kabelnetz der Deutschen Bundespost eingespeist. Zusätzlich ist PRO7 in vielen Städten mittlerweile terrestrisch, d.h. per Antenne, zu empfangen. Sollten Sie weder über einen Kabelanschluß verfügen, noch über eine terrestrische Empfangsmöglichkeit, so ist die Anschaffung einer Satellitenschüssel eine naheliegende Alternative. Neben PRO7 können Sie über eine solche 'Schüssel' noch zahlreiche andere Programme empfangen und das in einer gleichbleibenden Qualität, wie sie nicht einmal ein Kabelanschluß bieten kann. Inklusive Receiver kostet eine gute Satellitenempfangsanlage übrigens rund DM 1.000,-. Weitere Informationen erhalten Sie beispielsweise bei TeleDirekt unter der Rufnummer 0130/7737.

MS-DOS-Software

Kann ich auf dem Atari ST auch Software für MS-DOS über Channel Videodat empfangen?

Kein Problem: Sie können unabhängig vom verwendeten Rechner alle über Channel Videodat ausgestrahlten Daten empfangen. Handelt es sich um Programme und nicht um (Text-)Daten, so können Sie diese natürlich nur auf dem richtigen Rechner ausführen. ST-Besitzern mit MS-DOS-Emulator ist es daher auch möglich, MS-DOS-Software mit der ST-Empfangssoftware zu empfangen und später mit dem Emulator zu benutzen. cs



Intervall

Das Programm Intervall von Kreativ-Software ist ein Lern- und Übungsprogramm aus dem Musik-Bereich, das dem Training der Intervall-Erkennung dient und insbesondere gute Möglichkeiten zur Gehörschulung bietet.

In Grundlagentexten kann sich der Anwender über die Intervallehre informieren. Da auf wenig Raum sehr viel Lehrstoff aufbereitet wird, sind die Texte für musikalische Laien etwas knapp gehalten; im Handbuch ist zusätzliche Literatur angegeben. Aber für den Einstieg, insbesondere wenn man nicht versucht, sofort alles zu verstehen, helfen die Texte schon.

Mit einer Display-Funktion kann man sich die Notendarstellung aller verwendeten Grundintervalle anzeigen lassen. Die akustische Ausgabe eines Intervalls erfolgt bei Mausklick auf die Notendarstellung. So kann man sich einen Eindruck von dessen Klang machen.

Übungsmöglichkeiten

Intervall bietet verschiedene Aufgabenstellungen in den Bereichen von Notation und Gehörschulung: Die einfachste Übung ist das 'Lesen', das optische Erkennen von Intervallen. Dabei wird es auf dem Bildschirm in Notendarstellung angezeigt. In einer Tabelle muß man dann mit Mausklick das zugehörige Intervall anwählen, was durch eine akustische Ausgabe bestätigt wird.

Ebenfalls rein auf dem optischen Bereich arbeitet das 'Schreiben', wobei eine Note und eine Intervallbezeichnung vorgegeben sind. Auf einer Bildschirm-Klaviatur muß man den Ton eingeben, der das Intervall komplettiert. Die 'gedrückte' Taste der Klaviatur blinkt kurz; leider wird die zugehörige Note im Notensystem nicht angezeigt.

Die beiden letzten Übungen beziehen sich auf die Gehörschulung. Bei 'Hören 1' wird ein Intervall vorgespielt. Der Anwender antwortet durch Klick in eine Tabelle, wenn er das Intervall erkannt hat, oder läßt es sich noch einmal vorspielen. Außerdem gibt es in den Grundlagentexten Tips, wie man sein Hörverständnis unterstützen kann. Ein kleiner Hinweis: Die Feuerwehrsirene ist eine reine Quinte, der Kukkucksruf eine kleine Terz.

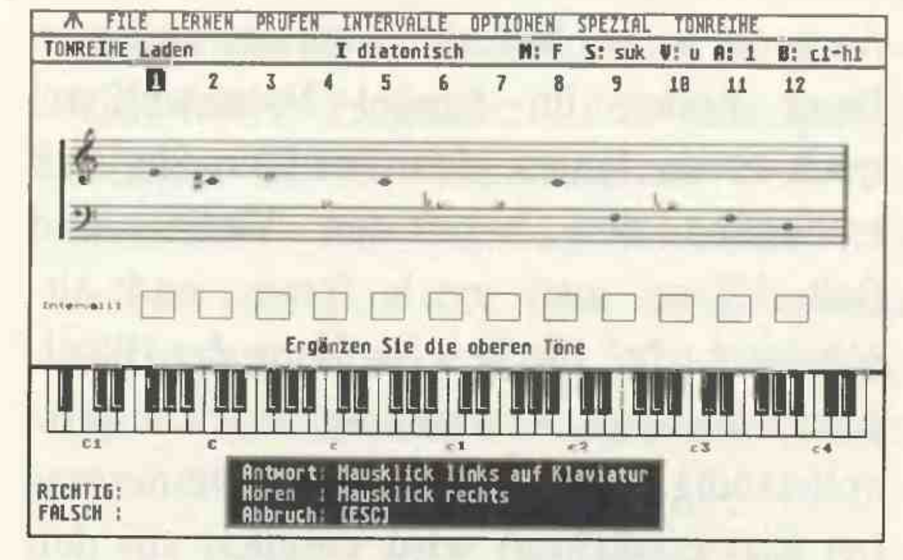


Abb. 1: Ergänzen einer zweistimmigen Tonreihe nach Gehör

Die hohe Schule ist dann 'Hören 2'. Hierbei ist ein Ton im Notensystem angegeben; außerdem erklingt ein Intervall. Der Anwender soll den Ton auf der Klaviatur eingeben, der das Intervall komplettiert. Die Aufgaben sind in zwei Modi zu bearbeiten: Im Modus 'Prüfung' gibt es zusätzlich eine Zeitvorgabe, innerhalb der die Antwort erfolgen soll.

Flexibilität ist alles

Intervall läßt sich fast beliebig den Übungswünschen des Anwenders anpassen. Man kann wählen, ob bei den in den Hörübungen vorgespielten Intervallen die Töne gleichzeitig oder nacheinander ausgegeben werden. Die verwendeten Intervalle können beliebig ausgewählt werden. Zum Beispiel kann man so trainieren, Quinten und Quarten auseinander zu halten. Ob nur die Grundintervalle innerhalb einer Oktave trainiert oder ob auch die erweiterten Intervalle verwendet werden sollen, ist genauso einstellbar wie der Tonhöhenbereich, aus dem die Auswahl erfolgen soll.

Eine einmal gewählte Parametereinstellung läßt sich sichern und später wieder laden, so daß man nicht jedesmal alles neu einstellen muß. Allerdings werden die Häkchen, die sonst die angewählten Optionen in den Pulldown-Menüs markieren, nicht auf die geladenen Parameter gesetzt, so daß die Anzeige in den Menüs nicht mit den tatsächlich wirksamen Parametern übereinstimmt.

Mit Intervall können Sie auch eigene Tonreihen (ein- und zweistimmig, 6 oder 12 Töne lang) schreiben, abspeichern und irgendwann zu Übungszwecken wieder aufrufen. Dann wird die gespeicherte Tonfolge abgespielt und der Anwender muß die gehörten Noten eingeben. Leider ist das Abspielen der Tonreihe nur am Beginn dieser Übung möglich.

Intervall arbeitet nach Angabe des Handbuches auch mit einem an der MIDI-Schnittstelle angeschlossenen Keyboard zusammen; dies konnte ich mangels Keyboard nicht testen. In diesem Fall soll die Tonausgabe über das Keyboard und die Eingabe über die Keyboard-Klaviatur erfolgen.

Fazit

Intervall ist ein bedienungsfreundliches, vielseitiges und mit DM 79,- sicher nicht zu teures Programm zur Gehörschulung. Ob man sein Gehör nun gerade am Atari-Soundchip schulen möchte, ist Geschmackssache. Mit einem Keyboard macht es sicher wesentlich mehr Spaß. gk/md

Intervall

Datenblatt

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg,Tel.: 02332/2706
- Preis: DM 79,-

Bewertung

+ einfache Bedienung
+ viele Auswahlmöglichkeiten

Blätterwald

'VomBlatt' stammt ebenso wie das in dieser Ausgabe besprochene Programm 'Intervall' von Kreativ-Software und soll beim Lernen der musikalischen Notation von Tonhöhen helfen.

Der Benutzer kann den Umgang mit der Tonhöhen-Notation in 5-Linien-Systemen mit verschiedenen Schlüsseln üben. Die Benutzeroberfläche ist menügesteuert, die Bedienung erfolgt mit der Maus. Benutzer, die länger mit dem Programm arbeiten, werden sich freuen, daß es für alle Kommandos auch Tastaturkürzel gibt. Ein bißchen mühsam ist, daß das Menü verschwindet, sobald man eine Option angewählt hat, und man es zur Kontrolle, oder um noch eine weitere Option zu wählen, herunterziehen muß.

Erst die Theorie ...

Anfänger in der Musikkunde und alle, die die Theorie längst vergessen haben, können sich zunächst die Grundlagen der Tonhöhen-Notation anzeigen lassen. Die Informationstexte beginnen bei den Notenbenennungen und den Grundlagen der Notenschrift und verlangen eigentlich keine Vorkenntnisse.

Auch die in der Materie etwas bewanderten Leser finden im Kapitel Notenschlüssel noch etwas Neues, denn wußten Sie, daß es außer den bekannten Violin- und Baßschlüssel auch noch Tenor- und Altschlüssel gibt? Die Beschreibung der Hilfslinien und ihrer Verwendung ist nicht ganz vollständig. In der Praxis (zumindestens bei Klavierstücken) wird nämlich auf den Einsatz von mehr als drei Hilfslinien generell zugunsten der Lesbarkeit verzichtet und stattdessen eine Notation mit '8.....' verwendet, welche die unter den Punkten stehenden Noten um eine Oktave erhöht. Die Beschreibung der Akzidentien (Erhöhen/Erniedrigen der Notenhöhe um einen Halb- oder Ganzton) ist recht ausführlich.

Generell sind diese Grundlagentexte sehr eng an das Programm angelehnt; Dinge, die das Programm nicht abdeckt, werden auch nicht erwähnt. Für diejenigen, die auf der Klaviertastatur nicht zu Hause sind, gibt es noch eine Display-Funktion, bei der angezeigt wird, wie die Noten der Klaviatur zugeordnet sind.

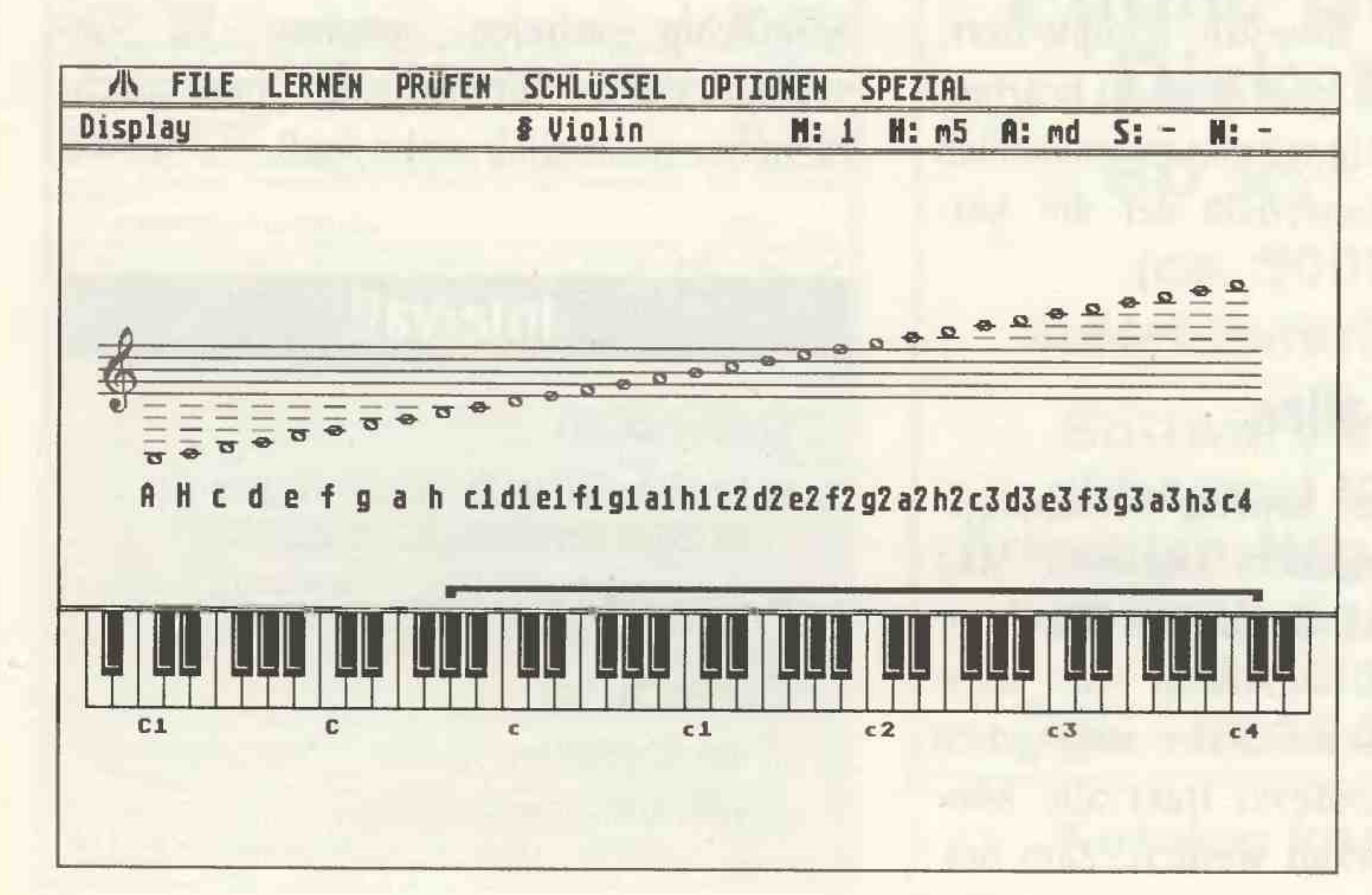


Abb. 1: Anzeige der Noten beim Violin-Schlüssel

... dann die Praxis

Um das Gelesene zu trainieren, gibt es zwei Wege: Zunächst das 'Üben'. Dabei kann man zwischen drei Übungsvarianten wählen: Bei 'Noten-Lesen' werden (je nach Optionseinstellung) eine oder mehrere Noten dargestellt. Der Benutzer soll mit der Maus diejenige Taste auf der Bildschirmklaviatur anklicken, deren Notenhöhe dargestellt wurde. Bei 'Noten-Schreiben' wird ein Notenname (z.B. As oder cis2) angegeben; außerdem wird ein leeres Notensystem angezeigt, in dem (mit Hilfe der Maus) eine bewegliche Note auf die richtige Linie positioniert werden soll. Bei 'Schlüssel finden' werden eine Note (auf einer Linie) und ein Notenname angezeigt; es soll der Schlüssel, bei dem die Note gerade diesen Namen hat, angewählt werden. Auf jede Eingabe antwortet das Progamm mit 'Richtig' oder 'Falsch' sowie der richtigen Lösung. Leider gibt VomBlatt kein Echo auf die eigene Antwort, wie z.B. einen Hinweis, welche Note man denn eingegeben hat. Gerade bei einer Antwort durch einen Mausklick auf die Klaviatur wäre dies sinnvoll, weil die Zuordnung der 'Tasten' zu den Tönen nicht ganz deutlich ist.

Das Üben kann jederzeit abgebrochen werden. Es ist allerdings nicht möglich, zur nächsten Frage überzugehen, ohne die gerade anstehende zu beantworten.

In denselben Varianten kann man sich in seinen Kenntnissen prüfen. Der einzige Unterschied zum 'Üben' ist ein Zeitlimit von 3, 6 oder 10 Sekunden. Profis können sich das Notenlesen noch weiter erschweren, indem sie es dem Zufall überlassen, welchen Notenschlüssel sie als nächstes vorgesetzt bekommen.

Diverse Einstellmöglichkeiten

VomBlatt behandelt fast alles, was im Umgang mit der Tonhöhen-Notation denkbar

ist. Da sich ein Benutzer im Normalfall nicht für den Umgang mit seltenen Notenschlüsseln interessiert oder das Abzählen von bis zu fünf Hilfslinien als ermüdend ansieht, ist es angenehm, daß das Übungs- oder Prüfungsgebiet eingeschränkt werden kann.

Beispielsweise kann eingestellt werden, welche Notenschlüssel verwendet werden sollen. VomBlatt kennt neun verschiedene, gebräuchlich in der heutigen Notation sind eigentlich nur zwei. Außerdem kann der Umfang, in dem Hilfslinien und Akzidentien verwendet werden, eingeschränkt werden. Will man Notenlesen in einer bestimmten Tonart trainieren, so ist das mit VomBlatt ebenfalls möglich. Die Tonart für 'Noten-Lesen' im 8-Ton-Modus, also in einer Notenzeile, kann vorgegeben werden; es ist auch möglich, sie per Zufall auswählen zu lassen. Was allerdings Tonarten sind oder warum es sie gibt, wird in den Grundlagentexten nicht erklärt.

Mit VomBlatt kann auch Transponieren, das Versetzen der Tonhöhe um bestimmte Intervalle trainiert werden. In den Grundlagentexten findet sich allerdings kein Hinweis auf dieses Verfahren. VomBlatt kann die angezeigten Töne über den Soundship oder die MIDI-Schnittstelle ausgeben. Außerdem läßt sich auch eine akustische Warnung bei allen Fehlern anwählen.

Bei den vielen Funktionen kann man am Anfang den Überblick leicht verlieren. Aber auch hier schafft das Programm Abhilfe: Ein Klick auf den Menüpunkt Help, und bei jedem weiteren Funktionsaufruf erscheint ein kurzer Text, der die angewählte Funktion erklärt.

Fazit

VomBlatt ist ein bedienungsfreundliches und – soweit ich es beurteilen konnte – fehlerfreies Programm. Ein prinzipielles Problem ist die Brauchbarkeit der Programmidee: Das Üben des Notenlesens an sich ist eine gute Idee. Aber das Programm hat eigentlich eher etwas zuviel Umfang. Der 'musikalische Normalverbraucher' wird mit den Unmengen von Notenschlüssel-Kombinationen nicht viel anfangen können; damit verliert auch die Aufgabenstellung 'Schlüssel raten' viel von ihrer Bedeutung. Nicht-Klavierspieler können die Übungsfunktion 'Noten-Lesen' kaum sinnvoll anwenden, da die Antwort über die Klaviatur erfolgt. Die einzige universell verwendbare Aufgabenstellung bleibt damit das 'Noten schreiben'. Der Preis des Programms beträgt DM 79,-. gk/cs

Vom Blatt

Datenblatt

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel.: 02332/2706
- Preis: DM 79,-

Bewertung

\+ kurzes, aber erschöpfendes Handbuch
\+ angenehme Bedienung
– kein Echo der Eingabe

Computer & Recht

Auch im neuen Atari Journal finden Sie wieder in jeder Ausgabe aktuelle Hinweise und Urteile aus dem Bereich Computer und Recht. Lassen wir also gleich Rechtsanwalt Christoph Kluss zu Wort kommen.

AG Konstanz: Irrtum über Update-Leistung

Das Amtsgericht Konstanz hat zu der Frage entschieden, ob der Update-Service notwendigerweise bei einem Softwarekauf enthalten sein muß. Ausgangspunkt war der Kauf einer Software von der Stange aufgrund einer Anzeige in Fachzeitschriften, in der es unter anderem heißt: 'Schulversionen mit vollem Leistungsumfang und Handbücher, nur für Hochschulangehörige, Schüler und Studenten'. Im Kaufpreis war jedoch der Update-Service (das ist die Zusatzleistung des Softwareanbieters, die darin besteht, sich zu verpflichten, eine etwaige erweiterte Version der Software den Kunden einer älteren Version dieser Software zu einem Sonderpreis anzubieten) nicht inbegriffen. Der Kläger versuchte nun, den Kaufvertrag rückgängig zu machen, weil er beim Abschluß des Kaufvertrages irrig angenommen habe, der Kaufpreis beinhalte die Update-Leistungen.

Das Amtsgericht Konstanz entschied hierzu, daß ein Update-Service nicht typischerweise zu einem Softwarekauf dazugehöre. Es handele sich vielmehr um einen Anspruch auf eine verbilligte Zusatzleistung, die nicht zur eigentlichen Software gehöre. Die Klage wurde abgewiesen.

AG Konstanz in NJW 91/1360

LG Frankfurt: Täuschung über vorhandene Warenmenge

Häufig wird in Anzeigen mit Superlativen geworben, die weit über das Maß des Erlaubten hinausgehen. Gerade bei Tatsachen, die nicht offensichtlich aufreißerischen Charakter haben ('XYZ wäscht weißer als Weiß') stellen solche Behauptung eine Irreführung des Verbraucher dar.

Der Beschluß des Landgerichts Frankfurt wurde durch einen Verbraucherverband erwirkt, der auf eine Anzeige aufmerksam wurde, in der es hieß: 'Die MS-DOS-Sensation im Westentaschenformat' und dem Slogan 'Vier starke Computerläden in Hessen'. Tatsächlich waren jedoch zum Zeitpunkt der Werbung überhaupt nur sechs Geräte auf dem Markt, und erst aufgrund der Werbung wurden vier weitere Mustergeräte geliefert, um dem Werbenden aus seiner durch die Werbung hervorgerufenen mißlichen Lage zu helfen. Das Vorhandensein von Mustergeräten führt jedoch nach dem Beschluß des Landgerichts Frankfurts nicht zur Bejahung einer ausreichenden Menge für den Verkauf bestimmter Waren.

LG Frankfurt in CoR 91/289

OLG Düsseldorf: Langjährige Garantie

Die Kurzlebigkeit von HiTech-Produkten ist allgemein bekannt. Ein Computer oder ein Zubehörteil, das heute dem neuesten Stand der Technik entspricht, ist morgen oft schon völlig veraltet. Etwas anderes gilt natürlich für die Daten, die mit Hilfe eines Computers dauerhaft gesichert werden sollen. Für sie gilt, daß sie möglichst auch im nächsten Jahrzehnt dem Anwender in der 'Qualität' zur Verfügung stehen wie zum Zeitpunkt der Dateneingabe. Das ist zwar theoretisch möglich – praktisch scheitert dies jedoch an dem Alterungsprozeß der Speichermedien, die aufgrund ihrer prinzipbedingten Empfindlichkeit ein Jahrzehnt kaum überstehen.

Als neuer Werbetrick bot nun ein Hersteller von Computermagnetbändern selbige mit einer Garantie von 25 bzw. 15 Jahren bei einem Preis von DM 65,00 an. Das Oberlandesgericht Düsseldorf ließ sich jedoch nicht an der Nase herumführen und verurteilte den Anbieter zu Schadensersatz. Dies wurde damit begründet, daß das angesprochene Publikum mit dieser Werbung in übertriebener Weise unlauter angelockt wurde.

OLG Düsseldorf in CoR 91/289

BGH: Tauschangebot für Computerspiele

Es gibt wieder Neuigkeiten für professionelle Raubkopierer. Klägerin dieses Rechtsstreits war eine Firma, die sich mit der Herstellung und dem Vertrieb von Computerspielen für Homecomputer befaßt. Sie hat den Beklagten wegen:

1. Urheberrechtsverletzung auf Unterlassung 2. Feststellung einer Schadensersatzverpflichtung 3. Rechnungslegung in Anspruch genommen.

Auf den Beklagten ist sie aufgrund einer Zeitungsannonce aufmerksam geworden, in der der Beklagte mit dem 'Tausch' von Computerspielen warb. Auf Nachfrage eines Mitarbeiters der Klägerin, der sich nicht erkenntlich gab, sandte der Beklagte eine Tauschliste, die 164 Spielprogramme enthielt. Darunter befanden sich 17 Programme der Klägerin. Auf Anforderung des Mitarbeiters sandte der Beklagte sodann die Disketten der gewünschten Programme sowie eine eigene 'Wunschliste'. Das mit der Streitfrage zuerst beschäftigte Landgericht hatte die Klage aus Rechtsgründen abgewiesen. Die Revision beim Bundesgerichts-

hof hatte dagegen Erfolg, und der Rechtsstreit wurde an das Landgericht zur neuen Entscheidung zurück verwiesen.

BGH in NJW 91/1234

OLG München: Vertragsstrafe bei Herstellung und Vertrieb von Vervielfältigungsstücken

Billigware hat auch ihre Tücken: Dies mußte ein Computerhändler feststellen, der mit Billigprodukten des sog. 'Industriestandards' aus Taiwan Geschäfte zu machen versuchte. Problematisch war dies nur deshalb, weil den Computern schon vom Werk aus serienmäßig das Betriebssystem von Microsoft auf der Festplatte installiert wurde. Da Urheberrechte in Taiwan jedoch etwas nachlässiger gehandhabt wurden als hier, verklagte Microsoft die Computerfirma in Deutschland auf Schadensersatz und Rechnungslegung wegen unrechtmäßigen Vertreibens ihres Betriebssystems. Der Kläger hatte mit seiner Klage vollen Erfolg.

OLG München in CoR 91/219

Der aktuelle Rechtstip

Neue Technologien führen in vielerlei Hinsicht zu einer Herausforderung des Rechts. Insbesondere stellt sich im Bereich des EDV-Rechts die Frage, ob und wieweit unter Anwendung des geltenden Rechts Konflikte aus der Nutzung dieser Technologien sach- und interessengerecht gelöst werden können. In diesem Rahmen werden daher in der letzten Zeit häufig Fragen der Haftung für mangelhafte Software diskutiert. Hierbei erscheint zunächst problematisch, wer für Mängel der Software haftet. Ist es der Hersteller oder das Computergeschäft, welches die Software an die Frau/den Mann bringt?

Nach der nun aktuellen Rechtsentwicklung erscheint es angemessen, den Softwareanbieter, also den Händler, das Risiko der unvermeidlichen Softwarefehler tragen zu lassen und seine vertragliche Gewährleistungs- und Haftungspflicht für diese Fehler zu bejahen. Sollten daher Probleme auftreten, wenden Sie sich zunächst an den Händler, und lassen Sie sich dort auch nicht abweisen. Fraglich ist jedoch auch, wann ein Fehler vorliegt, da sich auch in Laienkreisen bereits herumgesprochen hat, daß Software grundsätzlich Fehler aufweisen darf, da diese technisch nicht auszuschließen sind.

Trotz der Tatsache, daß eine Software regelmäßig einzelne Fehler aufweist, ist eine Software im Rechtssinne mangelhaft, wenn infolge zahlreicher Fehler eine weitgehende Gebrauchsuntauglichkeit der Programme für den gemäß der Leistungsbeschreibung vertraglich vorausgesetzten Gebrauch resultiert. Bringt insofern Ihre Textverarbeitung kein vernünftiges Zeichen auf das Blatt, stürzt sie so häufig ab, daß ein vernünftiger Schreibfluß nicht gewährleistet werden kann oder verrechnet sich Ihre Tabellenkalkulation oder Finanzbuchhaltung, so tauschen Sie diese Programme um. Das Recht steht auf Ihrer Seite. Gerade zum letzten Punkt wurde sogar bereits entschieden, daß ein Fehler vorliegt, wenn bei Einsatz eines Anwendungsprogrammes Berechnungen zwischendurch manuell durchgeführt werden müssen. Die manuellen Berechnungen vermindern nämlich den Rationalisierungseffekt, wenn in der Finanzbuchhaltung mehrere Rechnungen nicht automatisch in einem Scheck zusammengefaßt werden können (LG Bielefeld in CoR 89/915).

Häufig werden Programmbeschreibungen nicht von externen Autoren, sondern von den Programmierern selbst geschrieben. Dies bringt zwar eine angenehme Kostenersparnis mit sich – das Handbuch ist jedoch für den Anwender oft kaum lesbar, da Programmierer eben Programmierer und keine Pädagogen oder Schreibkünstler sind. Eine Programmbeschreibung ist daher auch dann mangelhaft, wenn sie für den Fachmann reicht, für den Laienkäufer aber schwer verständlich ist. Hierbei liegt auch ein Programmangel vor, wenn das Programm bei Fehlbedienungen 'ohne erklärende Fehlermeldungen' hängen bleibt (OLG Hamm in CoR 90/715; LG Heilbronn in NJW-RR 89/1327; OLG Frankfurt in NJW 87/1259).

Gerade zu dem Rationalisierungsaspekt ist anzumerken, daß dieser auch dann nicht eintritt, wenn eine Druckzeit für Lieferscheine von 14 (!!) Stunden aufgrund unzureichender Kapazität der Hardware vorliegt (BGH in CoR 86/799). Die Liste der bereits entschiedenen Mängelbeschreibungen ist ellenlang und wird im Rahmen künftiger Rechtstips fortgesetzt. ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.



Neue Games für den ST

Neben ausführlichen Spieletests werden wir Sie ab dieser Ausgabe regelmäßig über angekündigte oder gerade veröffentlichte Neuerscheinungen auf dem Spielemarkt informieren. Hier erfahren Sie, was in diesem Sommer spielemäßig angesagt ist.

Die folgenen Programme standen uns für kurze Vorabtests zur Verfügung. Eine ausführliche Besprechung erfolgt in einem der kommenden Hefte.

Out Run Europa

Wenn ein Spiel erfolgreich war, dann folgt garantiert ein Fortsetzungstitel – das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Nach 'Out Run' und 'Turbo Out Run' wirft Branchenriese U.S. GOLD im September 'Out Run Europa' auf den Markt. Darin 'heizt'



man mit einem Porsche 911 oder einem Ferrari F40 über die Pisten, weicht Polizeiautos aus und rammt feindliche Agenten. Grafisch sieht die Raserei schon ganz vielversprechend aus...

Info: United Software

VROOM

Nochmal Autorennen! Mit VROOM von der Pariser Spieleschmiede Langhor können sogar zwei Spieler gleichzeitig über die Straße brettern. Besonders viel Freude kommt auf, wenn man zwei Computer miteinander koppelt und jeder Spieler an seinem Monitor versucht, den Gegner zu überholen. Außerdem wird es sechs ver-



schiedene Rennstrecken geben sowie Trainingsläufe, Gangschaltung und einen Weltmeisterschaftsmodus.

Info: Bomico

Manchester United Europe

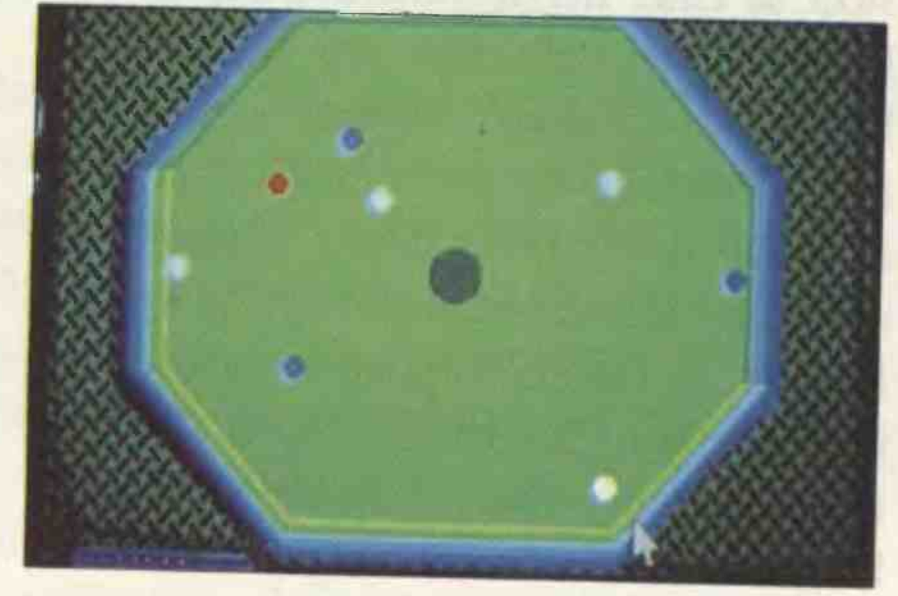
Krisalis bringt ein fantastisches Fußballspiel mit Managerteil und heißer Action. In 'Manchester United Europe' hat der Spieler volle Kontrolle über den Torwart. Außerdem wird es eine Option geben, die es ermöglicht, mit vier Spielern zu kicken.

Info: Bomico



Billiards Simulator II

So spaßig wie Billiard am richtigen Tisch ist Infogrames neue Simulation sicherlich nicht, trotzdem wartet das Programm mit einigen interessanten Features auf. Gleich drei verschiedene Varianten erwarten Fans des Kneipensports: Karambolage, Pool-Billiard und eine futuristische Version. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen zwei verschiedenen Grafikmodi wählen. Entweder zeigt der Computer das Geschehen in einer Aufsicht oder stellt Tisch und Kugeln in 3D-Perspektive dar. Dabei können bis zu zwei Spieler um die

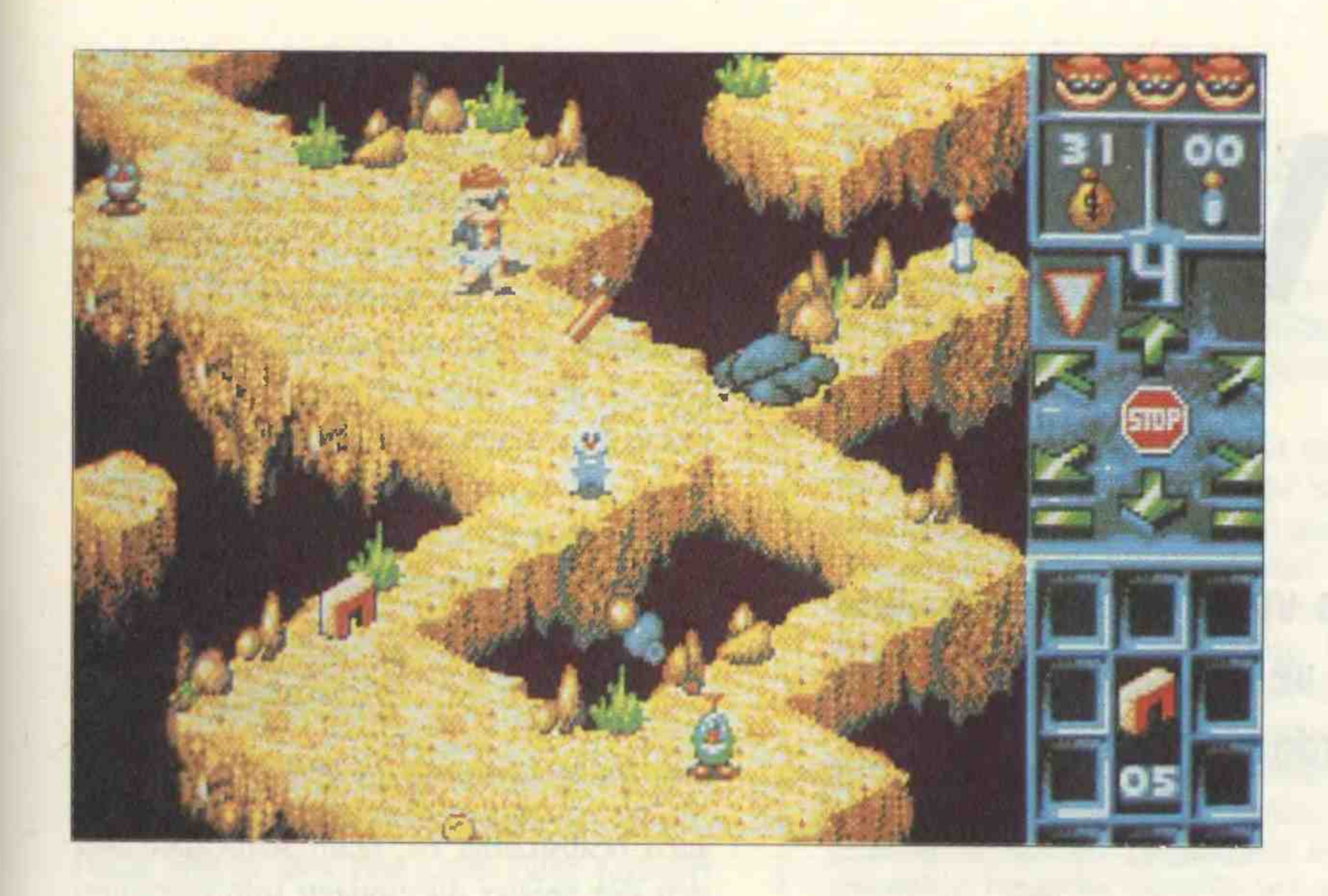


Wette stoßen – und das in fünf Schwierigkeitsstufen. Zwischendurch zeigt der ST stilvolle Bilder von französischen Schönheiten im Abendkleid. Grafik und Sound sind zufriedenstellend, die kombinierte Icon- und Maussteuerung komfortabel. Wer sich für Billiard am Computer interessiert, sollte ruhig einen Blick riskieren.

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Bomico

BRAT

Am Tag saugt Baby Nathan artig am Schnuller, nachts tauscht es Nucki gegen Sonnenbrille und erlebt gefährliche Abenteuer im



Kinderland. Und der Spieler ist live dabei! Mit der Maus und einigen Icons sorgt er dafür, daß der Bengel nicht auf Straßen unter die Räder kommt oder in tiefe Abgründe plumpst. Zwischendurch sammelt der Schreihals Dynamitstangen und andere Extras ein, um sich den Weg freizusprengen. BRAT ist ein süßes Geschicklichkeitsspiel mit einem niedlichen Helden, hübscher Grafik, spektakulärem Sound und ausgezeichneter Spielbarkeit. Bravo!

Hersteller: Image Works
Vertrieb: United Software

Toki

Ein hundsgemeiner Oberschurke hat Tokis Freundin entführt und zu allem Überfluß auch noch den armen Jungen in einen Gorilla verwandelt. Jetzt hetzt der Affe durch sechs Level, kämpft gegen hinterlistige Dschungelmonster und gegen riesige Endgegner, um irgendwann seine Liebste zu



befreien. Dabei ist das multi-direktionale Scrolling für ST-Verhältnisse unheimlich flüssig, auch die Animationen der Sprites und die Hintergrundbilder gefallen. Nicht zu vergessen die vorzügliche Steuerung. Kurz: Toki ist ein Hit!

Hero Quest

Von Gremlin Graphics kommt die offizielle Umsetzung des beliebten Rollen-Brettspiels 'Hero Quest'. Bis zu vier Spieler pilgern durch dunkle Dungeons, um 14 verschiedene Quests zu lösen. Der fünfte Abenteurer übernimmt die Rolle des Oberschurken. Mal müssen Schätze gefunden werden, mal nur der Ausgang aus einem Labyrinth. Vor jedem Zug wird eine Münze geworfen. Sie entscheidet, wieviele Steinplatten die Figur ziehen darf. Grafisch sieht Gremlins Rollenspiel für Einsteiger einfach fantastisch aus: Die Räume zeigt der Computer in einer schrägen 3D-Perspektive, alle Menüs sind mit vielen Details illustriert. Schade, daß sich die einzelnen Missionen so sehr ähneln und daß das Spiel im Vergleich zur Konkurrenz nicht sonderlich komplex ist. Kurz und gut: Durchaus angenehm und empfehlenswert für Einsteiger, für Profis zu einfach.



Hersteller: Gremlin Graphics
Vertrieb: United Software

Hunter

In Hunter erfüllt der Spieler streng geheime Spionageaufträge, sprengt feindliche Öltanks in die Luft oder verübt Attentate auf gegnerische Generäle. Das Szenario stellt der ST in ausgefüllter, butterweich animierter 3D-Polygongrafik dar. Es gibt Häuser, Inseln, Soldaten, Geschäfte, Kirchen und zahlreiche Fahrzeuge, mit denen man sich durch die Abenteuerwelt bewegt. Hunter ist spannend, ausgezeichnet spielbar – ein programmiertechnisches Meisterwerk!

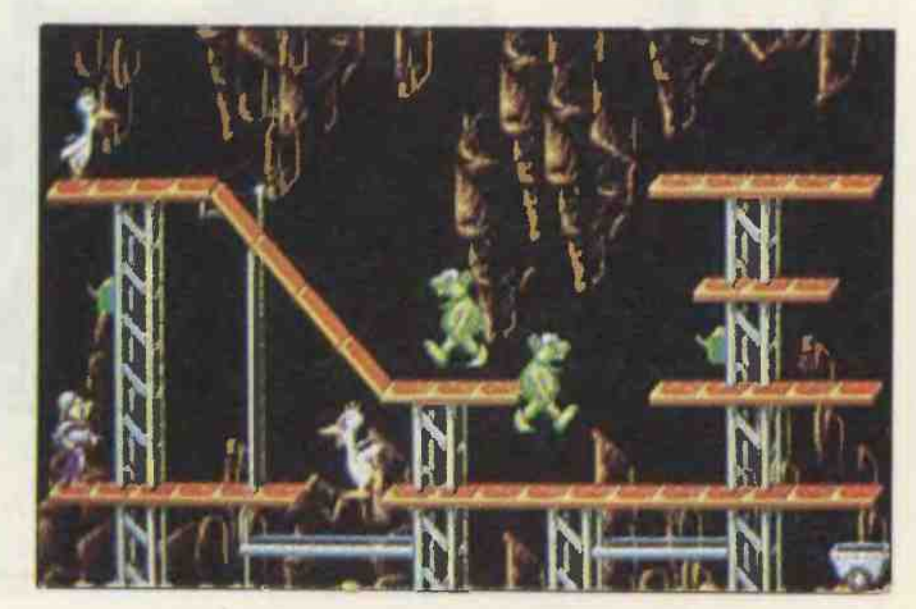
Hersteller: Activision
Vertrieb: Bomico



Monster Business

Leroy ist Spezialist in Sachen Monsterbekämpfung. Deshalb wird er von einem Bauunternehmer angeheuert, Affen, Riesenvögel und allerlei andere Störenfriede von einer Baustelle zu verscheuchen. Dazu klettert er auf den Plattformen der Gerüste herum, verschießt einen Saugnapf und pumpt die Biester mit dem Feuerknopf auf – so lange, bis sie kugelrund sind und gen Himmel schweben. Erst wenn alle Störenfriede erledigt sind, beginnt der nächste Spielabschnitt mit einem komplizierteren Gerüst und noch mieseren Monstern. Eine äußerst spaßige Angelegenheit. Schade, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt. Damit wäre 'Monster Business' ein Hit!

Hersteller: Elcipse
Vertrieb: Ascon



Captive

Nachdem Sie zu 250 Jahren Gefängnis verurteilt wurden, werden Sie in einen künstlichen Tiefschlaf versetzt, damit die Strafe auch ordnungsgemäß ausgeführt werden kann ...

Irgendwann werden Sie von einer Automatik wieder geweckt und finden sich in einem kleinen Lagerraum wieder, der Spuren von Verwüstung zeigt. In dem Zimmer befindet sich ein sonderbarer Koffer, der sich als futuristischer Computer entpuppt, der holographische Projektionen in den Raum wirft. Nach Studium des beiliegenden Handbuchs stellt sich heraus, daß die computerähnliche Maschine eine Fernsteuerung für vier Roboter ist. Mit Hilfe dieser Roboter können Sie den Planeten erkunden, auf dem Sie gefangen sind.

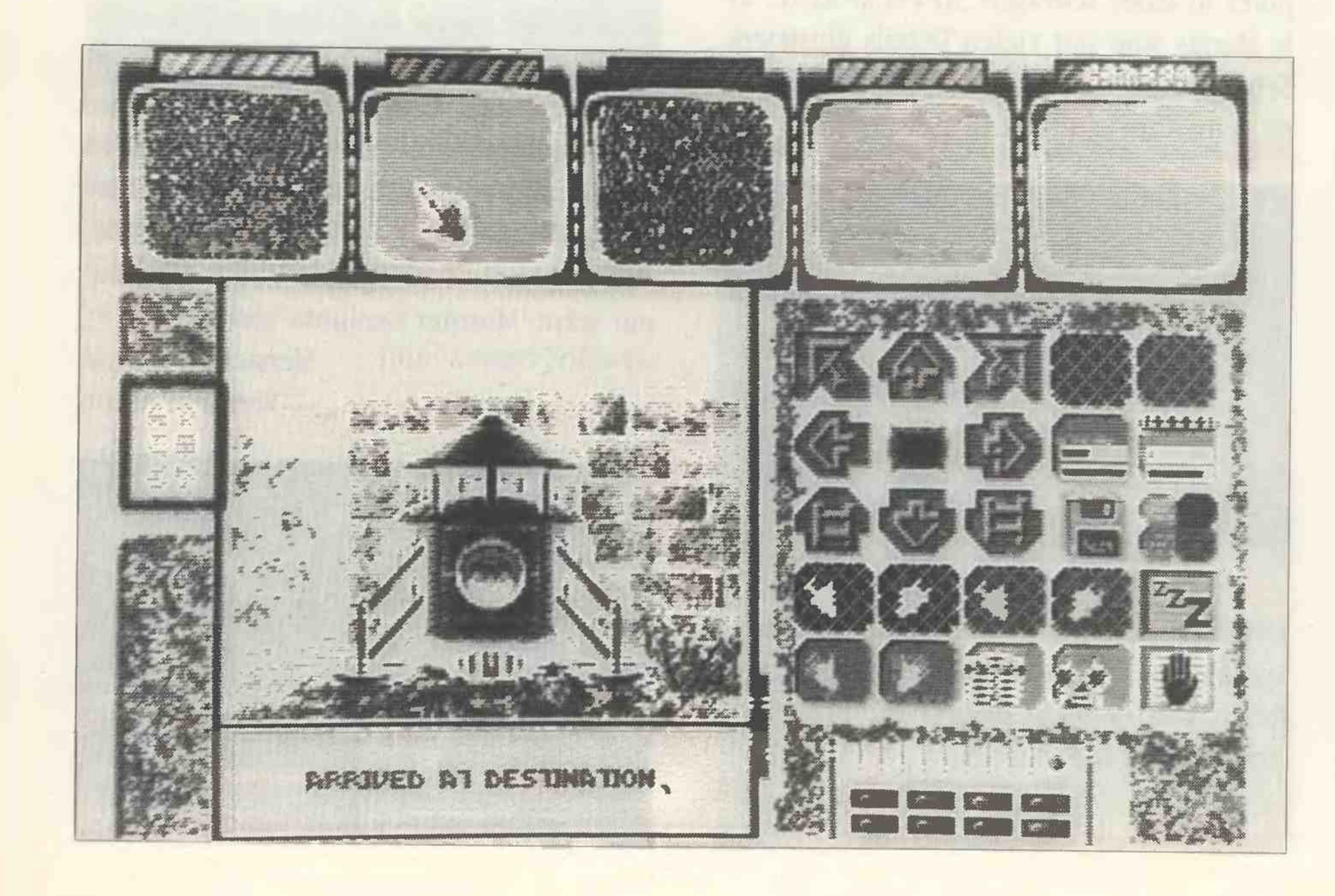
Selbstverständlich ist der Planet nicht unbewohnt, und die Roboter stoßen bei ihren Erkundungsfahrten auf eine Vielzahl von nicht gerade freundlich gesinnten Lebewesen. Mit fortlaufender Spieldauer gewinnen Sie jedoch selbst auch an Erfahrung und können die Kreaturen, die sich Ihren Robotern in den Weg stellen, beseitigen. Als Lohn verwandeln sich die Feinde in Goldstücke, mit denen Sie dann beim ortsansässigen Händler Waffen, Munition oder Reparaturen an den Robotern bezahlen können. Ihr Ziel ist es, mit Hilfe der Droiden die Planeten zu erforschen und in den unterirdischen Kammern den einzigen Gefangenen zu befreien, sich selbst!

Dokumentation: Spartanisch

Dies ist das Szenario des Fantasy-Role-Play-Games Captive aus dem Hause Mindscape. Die beiliegende Dokumentation ist recht spartanisch ausgefallen, was aber auch beabsichtigt ist, denn schließlich soll sich der Spieler die nötigen Informationen selbst erarbeiten.

Das Spiel weist übrigens viele Parallelen zu Dungeon Master auf. Schon die Aufteilung des Spielbildschirms, links großer Monitor für Pseudo-3D-Ansichten der Höhle, rechts Angaben über Waffen und Gesundheitszustand der eigenen Droiden, erinnert einen sofort an den Klassiker von FTL.

Nach den ersten Erkundungsfahrten in den unterirdischen Höhlen läßt sich ein gewisses Spielschema erkennen, durch das sich bis zu einem gewissen Grad im voraus erahnen läßt, was hinter der einen oder anderen Ecke zu erwarten ist. Allerdings ist man vor Überraschungen niemals sicher. Wie bei solchen Spielen üblich, finden sich auch Kennwörter, die man sich notieren sollte, da man Sie später sinnvoll einsetzen kann. Die auftauchenden Monster sind ständig für eine unliebsame Überraschung gut, und man wird das Gefühl nicht los, daß sie immer ein Quentchen stärker sind als man selbst.



Ebene für Ebene

Es gibt viele verschiedene Spielebenen zu durchspielen, und mit Fortgang des Spiels steigern sich die eigenen Experience-Points durch zahlreiche Schlachten mit Wesen aller Art. Genau wie bei Dungeon Master wächst mit der Erfahrung auch die Geschicklichkeit beim Kämpfen, und nach ein paar erfolgreich geschlagenen Schlachten wird man auf einmal immer besser in der Handhabung und Anwendung der Waffen. Man ist dann natürlich auch in der Lage, die Roboter besser auszurüsten und neben neuen Waffen auch zusätzliche Panzerung und Schutzschilde zu erwerben.

Von der Komplexität her kann Captive es in jeder Beziehung mit dem Oldie Dungeon Master aufnehmen. Auch wenn man sich mit den Kontrollen schnell vertraut gemacht hat, so wird alleine schon das erfolgreiche Abschließen des 1. Levels eine stattliche Anzahl an intensiven Spielstunden kosten. Laut Hersteller sind 65.000 verschiedene Levels vorhanden, und selbst wenn Sie in der Lage wären, pro Tag einen Level zu absolvieren, wird Sie somit dieses Spiel eine Weile beschäftigen.

Stummfilm

Einer der wenigen Schwachpunkte des Spieles ist die kaum vorhandene Musik. Dafür gibt es aber den einen oder anderen gelungenen Soundeffekt, und wer genau hinhört, der kann sogar den einen oder anderen Hinweis aus den Geräuschen entnehmen.

Das Spiel wird auf zwei Disketten und mit einem deutschem Handbuch ausgeliefert. Interessanterweise ist die erste Diskette doppelseitig formatiert und enthält bereits das komplette Spiel. Besitzt man nur ein einseitiges Laufwerk, so benötigt man beide Disketten. Der Spielstand kann natürlich jederzeit abgespeichert werden, und ich würde Ihnen empfehlen, von dieser Möglichkeit auch recht oft Gebrauch zu machen.

Zum Schluß

Captive verfügt über gute Grafiken, gute Soundeffekte und ist recht anspruchsvoll, jedoch nicht unspielbar. Durch die hohe Komplexität ist das Spiel auch nach längerer Zeit noch für den Spieler interessant.

mts



Captive

Datenblatt

- Hersteller: Mindscape

Bewertung

Grafik	8
Sound	5
Idee	7
Spielniveau	8

Tips und Tricks zu Captive

Als besonderen Service für alle Captive-Anhänger wollen wir Ihnen hier ein paar nützliche Tips und Kniffe geben, die Ihnen das Spielen etwas erleichtern können.

Unbekanntes Gelände sollte nur mit äußerster Vorsicht betreten werden. Seien Sie immer darauf gefaßt, beim Auftauchen von starken und überzähligen Gegnern den schnellen Rückzug anzutreten. Die Gegner bei Captive sind mit wenigen Ausnahmen nicht sehr schlau. Sie nehmen beim Angriff normalerweise den kürzesten, direktesten Weg in Ihre Richtung und setzen Sie unter Dauerfeuer. Einige Ihrer Gegenspieler sind unheimlich schnell. Die beste Chance, eine Begegnung mit solchen Zeitgenossen lebend zu überstehen, haben Sie, wenn Sie sich angewöhnen, Ihre Roboter beidhändig zu steuern. Verwenden Sie die Zehnertastatur zur Bewegung der Spieler und die Maus zur Führung und Auswahl der Waffen.

Der beste Angriffsschritt ist der von Dungeon Master her bekannte Boxer-Schritt, bei dem Sie nur zum Abfeuern der Waffen direkt vor dem Gegner stehen. Er macht Sie für fast alle Gegner annähernd unverwundbar. Stehen Sie einer ganzen Gruppe von Gegnern gegenüber, so locken Sie diese in die Nähe einer Tür. Durch geschicktes Öffnen und Schließen der Tür nehmen Sie sich jetzt jeden Gegner einzeln vor. Stellen Sie sich ihm gegenüber, feuern Sie, machen Sie einen Schritt zur Seite und drehen Sie sich. So bewegen Sie sich praktisch immer weiter im Kreis. Ihre Gegner benötigen immer etwas Zeit, nachdem Sie sich einen Schritt nach vorne bewegt haben, bevor Sie sich umdrehen. Diese kleine Pause können Sie zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen und angreifen.

Wenn Sie selbst unter Beschuß stehen, heißt es in Deckung gehen. Nutzen Sie Ecken, Wände und Türen aus, um aus der Schußlinie zu gelangen. Laufen Sie um eine Ecke, drehen Sie sich und feuern Sie auf Ihren Gegner, sobald er um besagte Ecke kommt. Gerade verschließbare Türen und Leitern sind eine willkommene Gelegenheit, um einer drohenden Gefahr zu entkommen.

Ihre Gegner schießen übrigens in Ihre Richtung, egal ob sich Wände zwischen Ihnen befinden oder nicht. Wenn Sie während Ihrer Erkundungsgänge gut hinhören, so werden Sie gelegentlich in der Ferne Schußgeräusche hören, manchmal sogar einen Treffer. Dann lief wohl gerade einer Ihrer Gegner einem anderen in die Schußlinie. Wollen Sie solches für Sie günstiges Verhalten ausnutzen, so bleiben Sie doch einfach an einer Stelle, an der Sie diese Geräusche vernehmen, einmal stehen und machen ein kleines Nickerchen. So erledigen sich ein paar Ihrer Probleme ganz von alleine. Nach zunehmender Spieldauer und Erfolgsquote verfügen Sie sicherlich auch bald über ein Radargerät, das es Ihnen noch zusätzlich erleichtert, Gegner auszumachen und gegeneinander auszuspielen.

Sollten Ihre Roboter schon frühzeitig schwer beschädigt werden, so bemühen Sie sich am besten erst gar nicht, sie zu reparieren. Beenden Sie besser das Spiel, indem Sie in einem Korridor die Panzerung abnehmen und die Roboter gegen die Wände laufen lassen. Es ist billiger, einen Roboter auf diese Weise zu beseitigen und es noch einmal auf's Neue zu probieren, als ihn erst für teures Geld zu reparieren.

Im Gegensatz zu Dungeon Master regenerieren sich überwältigte Gegner mit zunehmender Zeitdauer nicht wieder. Haben Sie also jemanden ausgeschaltet, so wird er Ihnen in diesem einen Spiel so schnell nicht wieder begegnen.

Die gelegentlich sichtbaren Fenster sorgen für zusätzlichen Spielwitz. Von ihnen aus können Sie große oder fliegende Angreifer bekämpfen. Sie können Bälle durch das Fenster werfen oder andere Geschosse durch das Fenster schießen. Seien Sie aber gewarnt, daß einige Ihrer Gegner natürlich auch zurückschießen werden.

Sollten Sie einmal ein paar Goldtaler zuviel in der Tasche haben, so leisten Sie sich doch einmal den Luxus und legen sich ein paar Minen zu. Der Einsatz von diesen Detonationskörpern kann gefährlich, aber auch sehr erfolgreich sein. Das Hauptproblem dabei ist immer, wie die Mine auf für Sie möglichst ungefährliche Weise zur Detonation gebracht werden kann. Hierzu gibt es mehrere Möglichkeiten. Die einfachste Art ist es natürlich, einen Gegner so weit zu bringen, daß er selbst auf die Mine tritt. Nähert sich ein fliegender Gegner einer Mine, versuchen Sie ihn mit einem Wurfgegenstand genau in dem Moment zu treffen, wenn er sich über der Mine befindet. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen Ball über die Mine hinauszuwerfen und dann aus dem Weg zu gehen. Der Ball wird zwischen den zwei gegnüberliegenden Wänden solange hin- und herspringen, bis er auf die Mine trifft.

Ist die Mine an einer Wand befestigt, so werfen Sie einen Gegenstand, wie z.B. eine aufgebrauchte Waffe, gegen die Wand. Noch einfacher ist es natürlich, die Mine per Lichtblitz aus der Ferne zu detonieren. Minen können nur auf normale, ebene Bodenstücke gesetzt werden. Jedes Objekt, das eine Mine zur Explosion bringt, wird automatisch selbst zerstört. Gegenstände und Lebewesen, die sich auf anliegenden Bodenteilen einer explodierenden Mine befinden werden auch beschädigt.

Seien Sie vorsichtig bei dem Verschieben von Rollwänden. Es kann leicht passieren, daß Sie sich durch zu weites schieben von Wänden einen notwendigen Tunnelarm schließen.

Wie bei jedem guten Adventure, so gibt es auch bei Captive eine Vielzahl an Kennwörtern, die einem das Vorankommen erheblich erleichtern können.

mts

Masterblazer

Den Namen Lucasfilm Games assoziieren Sie bestimmt auf Anhieb mit dem einen oder anderen Grafik-Adventure wie z.B. 'Maniac Mansion' oder 'Indiana Jones und der letzte Kreuzzug'.

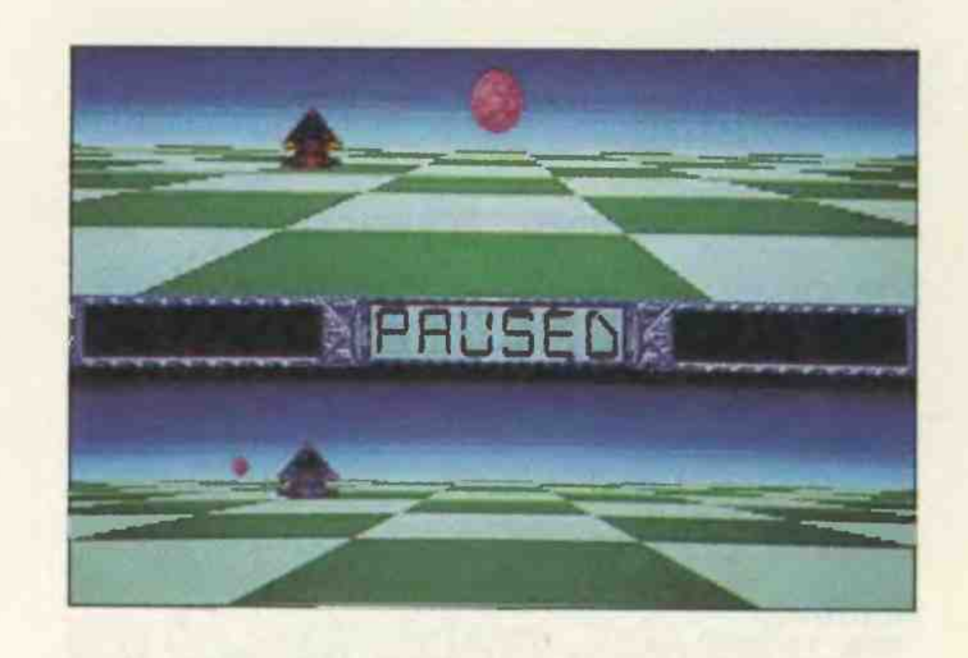
Sagen Ihnen aber auch die Namen 'Rescue on Fractulus', 'Koronis Rift', 'The Eidolun' oder 'Ballblazer' etwas? Dies waren nämlich die ersten Lucasfilm-Spiele, die Anfang der 80er Jahre für die 8-Bit-Computer erschienen sind. Das vor kurzem unter dem Lucasfilm-Games-Label bei Rainbow Arts erschienene Masterblazer ist eine Umsetzung des alten Ballblazers für MS-DOS, Amiga und Atari ST. Man hat sich aber nicht nur damit begnügt, das Spiel in seiner alten Machart auf diese Maschinen zu übertragen, es wurde auch noch um weitere Spieloptionen erweitert.

Nach dem für Lucasfilm üblichen Intro gelangt man ins Hauptmenü des Spieles und kann hier seine Auswahl treffen: Zum einen kann man ein klassisches Ballblazer-Spiel entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler bestreiten. Wählt man den Computer als Gegner, so kann man zwischen neun verschiedenen Spielstärken auswählen. Mehr Spaß macht Masterblazer aber ohne Frage, wenn Sie gegen einen 'echten' zweiten Spieler antreten können. Desweiteren müssen Sie noch die Spieldauer – von 1 bis 9 Minuten – einstellen.

Die Spielregeln von Ballblazer sind relativ schnell erklärt: Jeder der beiden Spieler steuert einen Rotofoil, einen Gleiter, der von einem Energiefeld umgeben ist. Die Rotofoils können sich auf dem schachbrettartigen, rechteckigen Spielfeld frei bewegen. Auf den zwei sich gegenüberliegenden Breitseiten des Spielfelds befindet sich jeweils ein Tor bestehend aus zwei Torstangen. Diese Tore sind allerdings nicht fest an einer Stelle angebracht, sondern bewegen sich während des Spiels immer entlang der jeweiligen Breitseite des Spielfelds. Ziel des Spiels ist es, den in der Luft schwebenden Ball, genannt Plasmorb, im gegnerischen Tor unterzubringen. Der Ball kann 'geführt' werden, sobald er sich im eigenen Energiefeld befindet, und dann per Knopfdruck in Blickrichtung abgeschossen werden. Wie schon beim Original-Ballblazer so ist auch bei Masterblazer der Bildschirm in der Horizontalen in zwei gleiche Hälften geteilt, so daß jeder der Spieler das Spiel aus seiner eigenen Sicht verfolgen kann.

Neben den Einzelspielen können Sie jetzt auch komplette Ballblazer-Turniere ausführen, bei denen insgesamt acht Kontrahenten untereinander den Masterblazer ermitteln können. Der Computer übernimmt dabei automatisch die Steuerung der nicht-menschlichen Teilnehmer. Natürlich können immer nur zwei 'menschliche' Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Die Spielregeln sind dabei die gleichen wie im Einzelspiel. Zusätzlich gibt es jetzt auch noch eine neue Disziplin bei Masterblazer, die es beim alten Ballblazer noch nicht gab, nämlich das Rotofoil-Rennen. Es handelt sich hierbei um eine Art Wettrennen, bei dem zwei Spieler ihre Rotofoils gleichzeitig durch einen Slalom-Parcour aus Torstangen und Bällen bewegen müssen. Beim Anfahren der Torstangen ist Obacht geboten, denn wie auch schon im Ballblazer-Wettbewerb, so bewegen sich diese natürlich auch beim Wettrennen gelegentlich und verändern ihre Position. Achten Sie aber ebenso stets auf Ihren Konkurrenten, denn hier ist so ziemlich alles erlaubt. Es darf gerammt werden, auch das Abdrängen an die Bande ist nicht verboten. Es gibt Minuspunkte für das Auslassen von Torstangen, das Rammen von Bällen und das Berühren der Bande.

Auch soundmäßig hat Masterblazer einiges zu bieten. Tolle Digi-Sound-Melodien vom Titelsound bis hin zur Begleitmusik während der einzelnen Events wechseln



sich mit normalen Soundchip-Klängen ab und sorgen für das musikalische Ambiente. Eine melancholische Hintergrundmusik untermalt z.B. treffend den Museumsteil, in dem dem Ballblazer-Gladiatoren die Geschichte der Sportart erzählt wird. Begutachten Sie doch einmal die Schemata der Rotofoils oder ergötzen Sie sich am Anblick der hier ausgestellten Masterblazer-Champions.

Masterblazer ist wirklich eine gelungene Aufarbeitung des Ballblazer-Klassikers. Das Programm zeichnet sich durch ausgezeichnete Pseudo-3D-Grafiken und durch ein butterweiches Scrolling aus. Hier stimmt wirklich alles, vom informativen Handbuch, das Interviews mit den Champions enthält und einen Spielbericht, über die eigentlichen Spiele hinaus, die für stundenlangen Spielspaß garantieren, bis hin zur abspeicherbaren Top-Twenty der Champions.

mts

Masterblazer

Datenblatt

- Hersteller: Lucasfilm Games

Grafik	9
Sound	8
Idee	7
Spielniveau	8

FIRMENPORTRAIT

CodeHead Software

Charles F. Johnson und John Eidsvoog sind zwei der bekanntesten ST-Entwickler in den USA. Durch ihre Produkte und spektakuläre Auftritte auf amerikanischen Messen haben sie in Nordamerika eine enorme Popularität erreicht. In Deutschland fristeten sie und ihre Programme bisher eher ein Schattendasein.

Dabei sind sowohl die von Charles F. Johnson unter dem Label 'Little Green Footballs Software' verbreiteten Shareware-Programme als auch die unter dem Namen CodeHead vertriebenen kommerziellen Produkte wegen ihrer sauberen Programmierung und der schier unendlichen Funktionsvielfalt eine enorme Arbeitserleichterung für ST-Besitzer. Jedes dieser Programme hat eigentlich nur das eine Ziel, dem Anwender die Arbeit mit dem ST auf besondere Weise zu erleichtern. An dieser Stelle erwähnt sei G+Plus, das das alte GDOS der STs ersetzt, und HotWire, der Programmstarter, der zusammen mit MaxiFile, dem multifunktionalen Dateibearbeitungs-Programm, eine gelungene Kombination darstellt, die den Standard-Desktop des ST schnell vergessen läßt. Nicht zu vergessen auch MultiDesk, das die Grenze von sechs Accessories sprengt, und natürlich das universelle Macro-Programm CodeKeys, mit dem man in nahezu allen Anwendungen wiederholt auftretende Vorgänge jeglicher Art aufzeichnen und per Tastendruck jederzeit wieder abrufen kann.

Alle Programme sind nach bester CodeHead-Manier komplett in Assembler geschrieben und dadurch schnell und sparsam im Umgang mit Speicherplatz. Die meisten der genannten Programme arbeiten Hand in Hand bei der Übergabe von Parametern. Dies gilt natürlich auch für die Shareware-Programme von Charles F. Johnson: So kann das Datei-Management-Tool MaxiFile zum Beispiel auch direkt aus der File-Selector-Box LG Select oder der Arc-Shell aufgerufen werden.

Featurismus

In den Anfangstagen hatten einige CodeHead-Produkte den Ruf, nicht gerade die kompatibelsten im Lande zu sein. Aber gerade daran haben Charles F. Johnson und John Eidsvoog im Laufe der Jahre gearbeitet, und nach der Vorstellung des TT im letzten Jahr wurden alle Programme postwendend auch auf das neue Modell angepaßt. Bei HotWire und MaxiFile ließ es sich Charles F. Johnson nicht nehmen, den vielen Wünschen der Anwender gerecht zu werden; und so erweiterte er im Laufe der letzten Monate beide Programme zusätzlich noch um zahllose weitere Funktionen.

Während in Deutschland bekanntlich einmal pro Jahr eine große und international angelegte Messe in Düsseldorf stattfindet, gibt es in den USA zahlreiche kleinere, meist von lokalen Computerclubs organisierte 'Atari-Feste'. Und egal wo diese 'Mini-Messen' auch abgehalten werden, ob im hintersten Winkel von Kanada oder an der Westküste Kaliforniens, die CodeHeads lassen kaum eines dieser Ereignisse aus. Ihr Stand ist dabei stets von zahlreichen Neugierigen und überzeugten Anwendern umlagert, denn sowohl Charles F. Johnson als auch John Eidsvoog sind das Eintrittsgeld jeder Messe wert. Dem wird wohl jeder beipflichten müssen, der sich einmal die CodeHead-Produkte vor Ort hat vorführen lassen.

Treffpunkt Düsseldorf

Eine besondere Gelegenheit bietet sich vom 23. – 25. August dieses Jahres in Düsseldorf: Charles F. Johnson und John Eidsvoog werden zu dieser Zeit gemeinsam in Deutschland weilen und auch während der ganzen Zeit auf der Messe anzutreffen sein. Dieses Jahr hat übrigens auch Atari USA zum ersten Mal einen eigenen Pavillon auf der Atari Messe in Düsseldorf. Dort wird man zahlreiche der bekannten US-Atari-Entwickler vorfinden können, unter anderem auch die CodeHeads. mts



Abb. 1: Charles F. Johnson (links) und John Eidsvoog, die beiden CodeHeads

Im Gespräch

Unser Amerika-Korrespondent Michael Schütz hatte kürzlich die Gelegenheit, den CodeHeads Charles F. Johnson und John Eidsvoog einige Fragen zu stellen. Dieses amüsante Interview wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Hier also das Interview mit Charles F. Johnson (C.F.J.) und John Eidsvoog (J.E.):

AJ: Mr. Johnson, Mr. Eidsvoog. War der ST der erste Computer, für den Sie Software entwickelt haben?

C.F.J. (grinst): Ich habe schon die gute alte Atari-8-Bit-Zeit von Anfang an mitgemacht und besaß so ziemlich alle damaligen Computer von Atari. 1979 legt ich mir den Atari 400 zu, da ich in erster Linie von den Computerspielen, wie zum Beispiel Star Raiders, fasziniert war. Kurze Zeit später begann ich dann auch schon mit der Entwicklung von Software in Basic und Assembler. Als 1985 der ST auf den Markt kam, wagte ich sofort den Umstieg vom 6502 auf den 68000 und arbeitete mich auch recht schnell in die Assembler-Programmierung auf dem ST ein.

"Zuallererst begann ich, in Basic zu programmieren. Ich fand dann aber sehr schnell heraus, daß es da einige Dinge gab, die man nicht in Basic machen konnte."

J.E.: Tja, ich startete meine Karriere als Programmierer auf einem Computer von Apple. Damals schrieb ich noch Musik-Software für Hybrid Arts. Auch ich begann zunächst in der Programmiersprache Basic, um dann aber schnell festzustellen, daß eben einige Dinge nur in Assembler gelöst werden konnten.

AJ: Sie kommen ja wohl beide mehr oder minder aus dem Musikgeschäft. Können Sie unseren Lesern noch etwas mehr über Ihren musikalischen Background erzählen?

C.F.J.: Aber natürlich, warum nicht. Ich spielte früher mit einer Reihe recht bekannter Musiker zusammen: George Duke, Stanley Clark, Al Jarreau – viele Künstler aus dem Jazz/Fusion-Genre. Übrigens habe ich damit auch bis heute noch nicht aufgehört. Unsere Firma CodeHead Software ist zwar momentan mein Hauptarbeitgebiet, aber gelegentlich packt es einen doch schon einmal ... und ich greife wieder zur Gitarre. Es ist zwar momentan eine Weile her, daß ich mit einer Band auf Tournee war, aber eigentlich muß ich auch zugeben, daß ich den Tournee-Trott in keinster Weise vermisse, denn dieser kann manchmal doch ganz schön schrecklich sein (lacht).

J.E.: Meine Musikarbeit begann damit, daß ich anfing, in Clubs zu jobben. Dort arbeitete ich mit verschiedenen Big-Bands zusammen, das war so in der Zeit von 1972 bis 1976. Ich lebte damals in Florida für vier Jahre und spielte dort unter den alten Big-Band-Leadern wie Sammy King, Lesel Guard und Paul Monroe. Als ich dann Ende der 70er Jahre hier nach Kalifornien zog, begann ich, mich verstärkt auch mit Studio-Arbeiten zu beschäftigen. Ich schrieb Film- und Fernsehmusiken oder unterlegte Werbespots mit Musik. So stammte zum Beispiel (lacht) die Musik der Werbespots für Barbie-Puppen komplett aus meiner Feder. Zwei Jahre lang spielte ich auch in der Band der John-Davidson-Show mit, einer damaligen Talkshow im US-Fernsehen. Ach ja, mit Andy Gibb war ich auch mehrmals in Japan und Europa auf Tournee.

"Ich schrieb Film- und Fernsehmusiken oder unterlegte Werbespots mit Musik. So stammte zum Beispiel die Musik der Barbie-Puppen-Werbespots von damals komplett aus meiner Feder."

AJ: Wie haben Sie beide sich dann getroffen?

J.E.: Ein gemeinsamer Freund, ebenfalls Musiker und Programmierer, brachte uns zu der Zeit zusammen, als wir begannen, auf dem ST die erste Software zu entwickeln.

C.F.J.: Und natürlich alles in Assembler! Ja, wir benutzten damals den guten alten AS68-Assembler aus dem Entwicklungspaket von Atari. Diesen alten Dinosaurier, der 20 Minuten benötigte, um ein dreizeiliges Programm zu assemblieren (lacht) und dabei dann noch Fehler machte ...

AJ: Und wann wurde die Firma CodeHead Software schließlich gegründet?

C.F.J.: Eines Tages, ich arbeitete gerade an einer neuen Version der ARC-Shell, kamen John und ich auf das damals doch recht langsame GDOS von Atari zu sprechen.

J.E.: Es war wirklich frustrierend, mit diesem GDOS arbeiten zu müssen.

C.F.J.: GDOS war ein Alptraum! Und so machten wir uns an die Arbeit, um ein neues GDOS zu entwickeln, zunächst nur zu unserem Vergnügen.

J.E.: Zuerst nannten wir das Programm GDOS-Liberation-Front. Eine kommerzielle Vermarktung war für uns überhaupt kein Thema, vielmehr waren wir endlich glücklich, ein 'brauchbares' GDOS zu besitzen. Im Laufe der Zeit sahen aber immer mehr Leute dieses Programm und waren davon begeistert. Jeder wollte es plötzlich kaufen und so entschlossen wir uns, eine kleine

Firma zum Vertrieb unseres Programmes zu gründen.

C.F.J.: Wir haben mit einer ganzen Reihe von Namen für unsere Firma und für das neue GDOS gespielt, bis wir uns schließlich auf G+Plus und auf CodeHead Software einigten.

J.E.: CodeHead ist eine Anspielung auf die Coneheads. So hieß damals die Familie in einer Sketchreihe der Comedy-Serie Saturday Night Live. Sie war ein Bestandteil des alten Saturday-Night-Live's mit Leuten wie Bill Murray und Dan Aykroyd. Das war noch lange, bevor Eddie Murphy in der Show war. Wir nannten uns 'Coder', und so kamen wir auf den Namen CodeHead.

AJ: Waren Sie überrascht, daß das Programm so gut bei den Anwendern ankam?

C.F.J.: Oh ja, wir waren wirklich sehr überrascht. Unsere ersten 150 Exemplare waren im Handumdrehen verkauft, und dann ging der Verkauf erst so richtig los!

J.E.: Nach G+Plus kam MultiDesk, ein Programm zum Laden von beliebig vielen Accessories. Auch hier ging es zunächst darum, einen durch das Betriebssystem gegebenen Nachteil auszumerzen: Das Installieren von nur 6 Accessories. Schon nach zwei Wochen Programmierarbeit konnten wir die erste Version von MultiDesk auf einer Computerausstellung vorführen.

C.F.J.: Ja, zwei Wochen um eine vorläufige Version präsentieren zu können, und dann vielleicht noch ein, zwei Monate für den Feinschliff bis zur Verkaufsversion. Ähnlich wie mit CodeKeys letztes Jahr, damals ging es sogar noch etwas schneller: Eineinhalb Wochen vor der Glendale Show begann ich mit der Programmierung, und in Glendale konnte man dann schon eine Vorabversion erwerben.

AJ: Stören sich die Leute nicht an solchen Vorabversionen?

C.F.J.: Nein. Software ist niemals vollständig fertig. Es ist auf eine eigentümliche Weise eine interessante Kunstform, weil man eigentlich niemals wirklich damit fertig wird. Man findet immer wieder noch etwas anderes, was man an diesem oder jenem Programm noch ändern könnte.

"Als wir das erste Handbuch in Druck gaben, waren wir noch unsicher, ob wir überhaupt ganze 150 Stück davon drucken lassen sollten. Wir waren uns damals nicht sicher, ob wir mehr als 100 Stück verkaufen würden."

J.E.: Das ist es wohl auch, was Software mit der Musik verbindet. Musik ist eine kreative Sache und das Programmieren von Software, so wissenschaftlich es auch scheinen mag, ist trotzdem noch ein kreativer Vorgang. Das Programmieren ist in etwa vergleichbar mit dem Erstellen von Tonfiguren aus einem Lehm, der nicht hart wird – man kann immer noch etwas daran ändern, es ist nie zu spät. Drücke einfach mit Deinem Daumen auf diese Stelle und bügele diese Falte aus. Oder jemand anderes schaut sich das Werk an, und sagt: Hey, es wäre toll, wenn man noch an dieser Stelle dieses oder jenes damit machen könnte. Und wir kommen dann wieder ins Grübeln und probieren es aus, wenn uns die Anregung gefällt. Und zwei Minuten später hat man es dann.

AJ: Was verbirgt sich hinter dem Shareware-Label Little Green Footballs?

C.F.J.: Dies ist eigentlich der Name meiner Musikfirma, für die ich schon seit 15 Jahren einen Gewerbeschein besitze. Ich schrieb damals ein paar Songs mit einer Gruppe, die Pages hieß, und später als Mister Mister bekannt wurden. Eines Tages waren wir in Japan auf Tournee und spazierten durch eine dunkle, leere Seitenstraße in Tokio. Weit und breit war keine Menschenseele zu sehen oder zu hören, und auf einmal kam aus dem Nichts ein kleiner grüner Football aus Plastik angeflogen und landete genau vor meinen Füßen. Dieses Ereignis machte damals einen großen Eindruck auf mich. Es ist schwer zu erklären, aber in diesem Moment verkörperte dieser kleine grüne Football auf irgendeine seltsame Weise mein gesamtes Leben.

AJ: Wie ging es mit CodeHead Software weiter?

J.E.: Nach MultiDesk kamen 1989 die Programme HotWire und Midimax von uns auf den Markt, wobei gerade HotWire eine sehr lange Entwicklungszeit hinter sich hat.

AJ: Sie haben jahrelang auf dem ST programmiert. Was halten Sie von der neueren Atari-Hardware und insbesondere vom TT?

C.F.J.: Der 32 MHz TT ist eine schöne, sehr schnelle Maschine und es wäre gut, wenn der TT endlich eine FCC-Zulassung (vergleichbar mit der FTZ-Nummer, d. Red.) hätte. Sollte der TT in den USA endlich einmal in Stückzahlen erhältlich sein, so wird man schon einen 486er PC-Clone zu etwa dem gleichen Preis bekommen. Von der Leistung her steht ein 486er dem TT ohnehin in nichts nach. Wäre der TT schon vor zwei Jahren erschienen, dann hätte er sicherlich für Aufsehen in der Computerwelt gesorgt. Mittlerweile ist die Technologie enorm weit fortgeschritten.

Als der ST damals vorgestellt wurde, war Atari der Konkurrenz mit einem niedrigen Preis meilenweit voraus. Aber das gilt heute leider nicht mehr für den TT. Vielleicht wird Atari uns alle überraschen und mit einem unbeschreiblichen Video-Board herauskommen, das uns True-Color zu einem sehr niedrigen Preis bringen wird. Vielleicht ...

AJ: Mr. Eidsvoog, Mr. Johnson – wir danken für dieses Gespräch und wünschen Ihnen weiterhin noch viel Erfolg. mts

Produktübersicht CodeHead-Software

HotWire 3.1: Die echte Alternative zum Desktop. (siehe Test in dieser Ausgabe).

MaxiFile 3.0: Erledigt alles – vom Kopieren, Verschieben, Anzeigen, Sortieren, Suchen von Ordnern und Dateien bis hin zum Formatieren von Disketten

Multidesk 2.3: Die Accessory-Erweiterung, macht Schluß mit der lästigen Grenze von maximal sechs Accessories.

CodeKeys 1.5: Der universelle Macro-Manager zum Aufzeichnen beliebiger Tastatur- und Mausaktionen.

LookIt 1.2 & PopIt 1.1: LookIt dient zum komfortablen Anzeigen von Textdateien, PopIt zum Starten von Accessories auf Tastendruck.

G+Plus: Ein neues GDOS für den Atari ST.

CodeHead Utilities – Release 3: Eine Sammlung mehrerer kleiner Utilities.

MidiMax 1.3: Ein Echtzeit-MIDI-Performance-Tool (in Deutschland im Vertrieb von Hybrid Arts).

PD- und Shareware-Programme von Charles F. Johnson, erschienen unter seinem Label Little Green Footballs Software:

LG Select 1.8 (V403): Die File-Selector-Box, die kaum noch Wünsche offen läßt.

ArcShell 2.5 (V438): Die Standardshell für die Komprimierungsprogramme ARC und LZH.

Pinhead 1.8 (J40): Mit Pinhead im AUTO-Ordner werden Programme in Rekordzeit geladen.

Buttonfix (V428): Bei TOS Versionen ab 1.04 kommt es zuweilen zu mysteriösen Doppelklicks. Dieses kleine Freeware-Programm beseitigt dieses Malheur.

Deutsche Versionen von HotWire, MaxiFile, Multidesk und CodeKeys erhalten Sie bei Artifex Computer GmbH, Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt/Main 70, Tel. (069) 631 24 56

Die Lynx

Eine kleine Sensation war die Lynx schon bei ihrer Präsentation: Ein portables Videospiel mit farbigen LCD-Display und fetzigem 4-Kanal-Sound. Wer kann dazu schon Nein sagen?



Erstaunlicherweise soll es ja immer noch Zeitgenossen geben, die auf ein tragbares Videospiel mit einem kleinen Schwarz-Weiß-LCD-Bildschirm einer bekannten japanischen Firma schwören. Läßt man diese Puristen aber einmal einen kurzen Blick auf die Lynx erhaschen, so ist es mit dem kleinen Spieljungen passiert – er wandert in die nächste Ecke und blickt traurig aus seinem grauen Display.

Genesis

Bei ihrer Markteinführung hatte die Lynx eine zweijährige Entwicklungszeit in den Labors der Firma Epyx Inc. hinter sich. Die Hardware wurde im wesentlichen von Dave Needle und Craig Nelson entwickelt. Hierbei waren für Dave Needle sicher die guten Kontakte zu Jay Miner von Vorteil, der als Entwickler für die Custom-Chips der guten alten Atari 8-Bit-Rechner und des Amigas verantwortlich zeichnet.

Mikey und Suzy

Hinter diesen zwei Namen verbirgt sich das Herz der Lynx: Zwei VLSI-Chips (Very Large Scale Integration), die speziell für die Lynx entwickelt wurden und das gesamte System steuern. Mikey beinhaltet eine komplette 65C02-CPU mit 4 MHz Taktfrequenz, das Sound-System, einen Video-DMA-Treiber für das LCD-Display, die System-Timer, einen Interrupt-Controller und schließlich noch einen Baustein für die serielle Datenübertragung. Dadurch wird eine Datenübertragung bei vernetzten Geräten von 300 bis 62.500 Baud möglich. Ebenfalls ein kleines Wunderwerk ist der Custom-Chip Suzy: Konzipiert als High-Speed-Blitter zum Verschieben von Speicherblöcken, beinhaltet er zahlreiche intelligente Zeichenfunktionen, einen mathematischen Coprozessor für Division und Multiplikation sowie die Möglichkeit zum Vergrößern und Verkleinern von Sprites. Hierdurch lassen sich Zoom-Effekte auf Hardwareebene ohne CPU-Belastung durchführen.

Grafik und Sound

Das farbige LCD-Display besticht vor allem durch sein ruhiges Bild und seine klare Farbwiedergabe. Die Bildschirmauflösung ist mit 160 x 102 Pixeln voll ausreichend, zumal eine Farbpalette von 4.096 Farben zur Verfügung steht, von denen 16 gleichzeitig dargestellt werden können. Zum Erzeugen von Soundeffekten oder Musik stehen 4 unabhängige Tonkanäle zur Verfügung, die bei 100 Hz beginnen und bis weit über den hörbaren Bereich gehen. Die gute Soundqualität kann durch den eingebauten Lautsprecher nicht voll wiedergegeben werden; ein Kopfhörer, der an die vorhandene Buchse angeschlossen werden kann, sorgt für wahre Wunder.

Do it yourself

In der Entwicklungsabteilung bei Atari war man sich bewußt, daß die Lynx nur dann Erfolg haben kann, wenn nach möglichst kurzer Zeit die ersten Spiele auf den Markt kommen. Also wurde ein System entwickelt, das dem Programmierer eine möglichst komfortable und einfache Erstellung von Spielsoftware ermöglicht.

Für Entwickler hält Atari USA ein spezielles Hardware-Entwicklungspaket mit vielen Tools und ausführlichen Unterlagen bereit. Dieses ist für etwa $5000 Dollar er-

hältlich und besteht im wesentlichen aus einem über ein paralleles Interface angeschlossenes Modul, dem 'Howard Board', genannt Howdy. Howdy wird an einen Amiga mit mindestens 3 MByte Speicher angeschlossen und enthält eine komplette Nachbildung einer Lynx, jedoch mit zahlreichen Hardware-Hilfen für die Softwareentwicklung und speziell für das unter Entwicklern so beliebte Debugging (Fehlersuche).



Abb. 1: Das Lynx-Game KLAX ist ein absolutes 'Muß' für jeden Lynxer.

Spiele für die Lynx

Zu dem überzeugenden Konzept der Hardware gehört natürlich auch die passende Software. Hier gab es in der Anfangsphase zwar einige Anlaufschwierigkeiten, die sind jedoch schon seit langem überwunden – die Spielewelle ist ins Rollen gekommen!

Mittlerweile sind rund 20 Titel für die Lynx vorhanden, und die Liste der sich zur Zeit in der Entwicklungsphase befindlichen Spiele ist schier unendlich, zumal neben den Amerikanern jetzt auch die Engländer und Franzosen auf den Zug aufgesprungen sind. So sind alleine in Europa zur Zeit rund 20 weitere Titel in Arbeit. In Amerika rechnet man damit, daß in Zukunft regelmäßig 2 bis 3 Titel pro Monat erscheinen werden. Die letzte Meldung besagt, daß die englische Firma Psygnosis eine Umsetzung des diesjährigen Knallers 'Lemmings' und des Hits 'Shadow of the Beast' für die Lynx plant.

Die Qual der Wahl

Die große Frage, die sich jedem spätestens vor dem Regal beim Händler stellt, ist: Welches Spiel soll ich nur kaufen? Nicht jeder Händler öffnet die Originalverpackung und läßt den Kunden probespielen, hier hilft nur das Studium der Verpackung – oder dieser Artikel.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Beschreibung der erhältlichen Spiele, wobei es sich nicht vermeiden läßt, daß die persönliche Meinung des Autors bei der Bewertung einen gewissen Einfluß hatte. Am besten läßt man sich die Spiele kurz zeigen oder schaut sie sich – wenn möglich – bei einem Freund an.



California Games

Das erste Spiel für die Lynx war California Games, eine Sammlung von 4 Geschicklichkeitsspielen. Diese sind: Wellenreiten auf einem Surfbrett, BMX-Radfahren durchs Gelände, mit dem Skateboard in der Halfpipe und ein Ballspiel. Keine allzu große Sache, aber alleine das Wellenreiten rechtfertigt den Kauf.

Blue Lightning

Wahrscheinlich das Lieblingsspiel der GIs während des Golfkonfliktes: Mit einem Jagdbomber unterwegs in feindlichem Gebiet. Gegnerische Flugzeuge, Bodenziele und ein zu durchfliegender Canyon sind die Hauptattraktion dieses schnellen Baller-Spieles.

Electrocop

Ein typisches Lauf- und Schießspiel, bei dem Sie auf der Suche nach der entführten Präsidententochter sind. Zahlreiche Gegner, Geheimtüren und Codes sorgen für ausreichend Unterhaltung. Reine Geschmackssache.

Chip's Challenge

Sicher ein Geheimtip unter Anhängern von Labyrinthspielen. Obwohl das Spiel mit einer sehr einfachen Grafik auskommt, fasziniert Chip's Challenge durch seine über 140 vorhandenen Level. Ein Geheimcode ermöglicht den Zugang zur nächsten Ebene, aber dieser will erst einmal gefunden werden. Vielleicht nicht jedermanns Sache, es







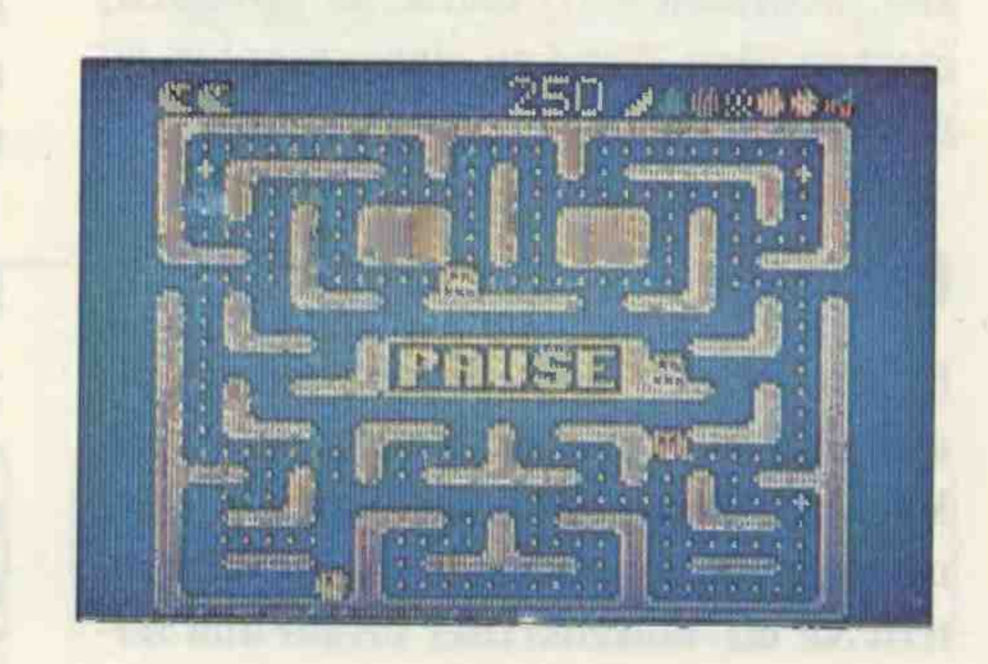




Abb. 2-6 (von oben nach unten): Zarlor Mercenary, Gates of Zendocon, Blue Lightning, Ms Pacman und Xenophobe

geht jedoch eine ernstzunehmende Suchtgefahr von diesem Spiel aus. Dies beweist auch die erst kürzlich auf den Markt gekommene Umsetzung für den Atari ST.

Gates of Zendocon

Hier geht die Post ab! Ein Ballerspiel der reinsten Sorte – Gehirn abschalten und draufhalten. Sehr schnell, gute Grafik und nicht leicht zu knacken. Leider ist kein Spiel mit mehreren Spielern möglich. Unbedingt ansehen.

Gauntlet

Bekannt aus der Spielhalle und auch vom ST, ist dieses Abenteuerspiel eine gelungene Umsetzung, bei dem bis zu 4 Spieler in einem Labyrinth nach Goldstücken und einem Ausgang suchen. Interessant wird Gauntlet nur durch die Multi-Player Option – wer alleine spielt, dem droht nach dem 5. Level ein Schlafanfall.

Gewinnen Sie eine Lynx!

Machen Sie mit! Diesen Monat können Sie im Atari Journal eine von drei Lynx-Spielkonsolen gewinnen. Was Sie dazu tun müssen? Beantworten Sie nur die unten aufgeführten Fragen, die Sie nochmals auf einer Postkarte in der Heftmitte finden. Senden Sie diese Postkarte bis zum 15. September an den Heim Verlag und gewinnen Sie mit! Bedanken möchten wir uns an dieser Stelle bei der Firma Atari, die uns freundlicherweise die Preise zur Verfügung stellte.

Fragen:

Wieviel Farben stehen bei der Lynx zur Verfügung?

☐ 32 ☐ 256 ☐ 4096

Wieviele Spieler können bei Slime World gleichzeitig spielen?

☐ 4 ☐ 6 ☐ 8

Wie heißt der neue Luftkampfsimulator?

☐ Falcon ☐ Warbirds ☐ Roter Baron

Teilnehmen darf jeder, außer Mitarbeitern des Heim Verlags, der Redaktion des Atari Journals und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Slime World

In einem unterirdischen Höhlensystem müssen Sie unter den sich dort aufhaltenden Kreaturen für Ordnung sorgen und dabei noch ein paar Schätze einsammeln. Super-Grafik, guter Sound und die Möglichkeit, insgesamt 8 (!) Geräte zu vernetzen, machen Slime World zu einem Juwel in jeder Spielesammlung.

Rampage

Es darf wieder zugeschlagen werden – und dies im wahrsten Sinne des Wortes. Mit King Kong, einem Dinosaurier, einer mutierten Ratte oder einem Werwolf klettern Sie die Wolkenkratzer hinauf und zertrümmern diese dabei möglichst nachhaltig. Trotz der wüsten Hau- und Schlagorgie macht das Spiel durch die vielen kleinen Gimmicks Spaß, egal ob mit einem oder mehreren Spielern. Sollte man sich einmal ansehen.

Robo-Squash

Ballsport aus der Zukunft. Es handelt sich hierbei um eine Variante des Spieles Breakout, jedoch mit 3D-Grafik und einigen zusätzlichen Spieloptionen. Robo-Squash kann mit 1 bis 2 Spielern gespielt werden.

Rygar

Conan ist wieder unterwegs. Mit starker Faust oder zusätzlichen Waffen wird vor urzeitlichem Hintergrund Jagd auf die bösen Buben gemacht. Im Vergleich zu anderen Spielen keine besonders gute Grafik und nur ein Spieler möglich.

Ms. PacMan

Zu PacMan muß man keine großen Worte verlieren, denn dieser Klassiker macht einfach Spaß, auch wenn die Steuerung zu Beginn den Spielfluß etwas trübt. Noch mehr Spaß macht Ms. PacMan, wenn Sie im Besitz der weiter hinten aufgeführten 'Ostereier' sind. Gehört dazu wie das Salz in der Suppe.

Road Blasters

Eine überragende Umsetzung des gleichnamigen Spielhallen-Klassikers. Mit einer Bordkanone bewaffnet rasen Sie über die Straßen, immer auf der Suche nach dem nächsten Tropfen Treibstoff. Starke Grafik, fetziger Sound, Action und Spielspaß auch nach dem 50. Einschalten garantiert. Eines der besten Spiele für die Lynx.

Paperboy

So werden die Jungen genannt, die in Amerika mit dem Fahrrad die Zeitungen in ihrem Viertel austragen. Keine leichte Aufgabe, da immer wieder unvermutete Hindernisse auftauchen oder die Zeitung auch mal in der Scheibe landet. Ziemlich langweilige Umsetzung.

Klax

Bei Klax werden Ihre grauen Zellen voll gefordert: Verschiedenfarbige Spielsteine kommen auf einem Förderband in 5 Reihen auf Sie zu. Diese Steine müssen nun in bestimmten Formen, zum Beispiel drei in einer Reihe oder vier diagonal, gestapelt werden. Ist eine solche Form erreicht, gibt es Punkte, die hier Klax heißen. Mit der Zeit wird das Spiel immer schneller, gute Reaktionen und starke Nerven können da nicht schaden. Klax steht ganz klar mit Road Blasters und Xenophobe in einer Reihe, ein absolutes Muß für jeden Lynxer!

Xenophobe

Xenophobie, die Angst vor den Außerirdischen, ist hier berechtigt. In ferner Zu-

kunft werden die Raumstationen der Erde von Aliens überfallen. Sie sollen diesem Treiben jetzt Einhalt gewähren. Bis zu 4 Spieler können hierbei gemeinsam die rund 40 Raumstationen säubern, wobei ein Spieler auch in die Rolle eines der Aliens schlüpfen kann. Xenophobe kann dank der tollen Grafik und der guten Umsetzung auf ganzer Linie überzeugen. Eines der interessantesten Multi-Player-Spiele für die Lynx, das aber auch für einen Spieler ohne Einschränkung empfohlen werden kann. Sofort mitnehmen.

Zarlor Mercenary

Endlich ein reinrassiges Ballerspiel mit bis zu 4 Spielern. Bei Spielstart stehen unterschiedlich ausgerüstete Raumschiffe zur Verfügung, die im Laufe des Spieles immer weiter aus- und aufgerüstet werden können. Auch hier kann Teamgeist nicht schaden, denn in höheren Levels fliegen Ihnen die gegnerischen Raumschiffe nur so um die Ohren. Fließendes vertikales Scrolling, große Sprites, gute Animation und der typische Ballersound geben auch Zarlor Mercenary das Prädikat wertvoll. Auf die Einkaufsliste setzen!

Shanghai

Ein beliebtes Spiel für jung und alt, das auch unter dem Namen Drachen bekannt wurde. Bei diesem chinesischen Geduldspiel müssen Sie einen Berg von Spielsteinen nach bestimmten Regeln abbauen. Shanghai kann mit einem oder mit zwei Spielern gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus besteht die Möglichkeit, entweder gegeneinander zu spielen oder gemeinsam einen Berg aus Spielsteinen abzubauen. Eine tolle Umsetzung für die Lynx und allen zu empfehlen, denen die ganzen neumodischen Baller- und Hüpfspiele einfach zu nervenaufreibend sind.

Warbirds, Blockout und Schach

Seit kurzem auch in Deutschland erhältlich sind Warbirds, Blockout und ein Schachspiel. Bei Blockout handelt es sich um eine 3D-Version von Tetris, das heißt, die Spielsteine können hierbei um 3 Achsen gedreht werden. Das Spielfeld kann in der Größe von 3 x 3 x 6 bis 5 x 5 x 12 Felder variiert werden.

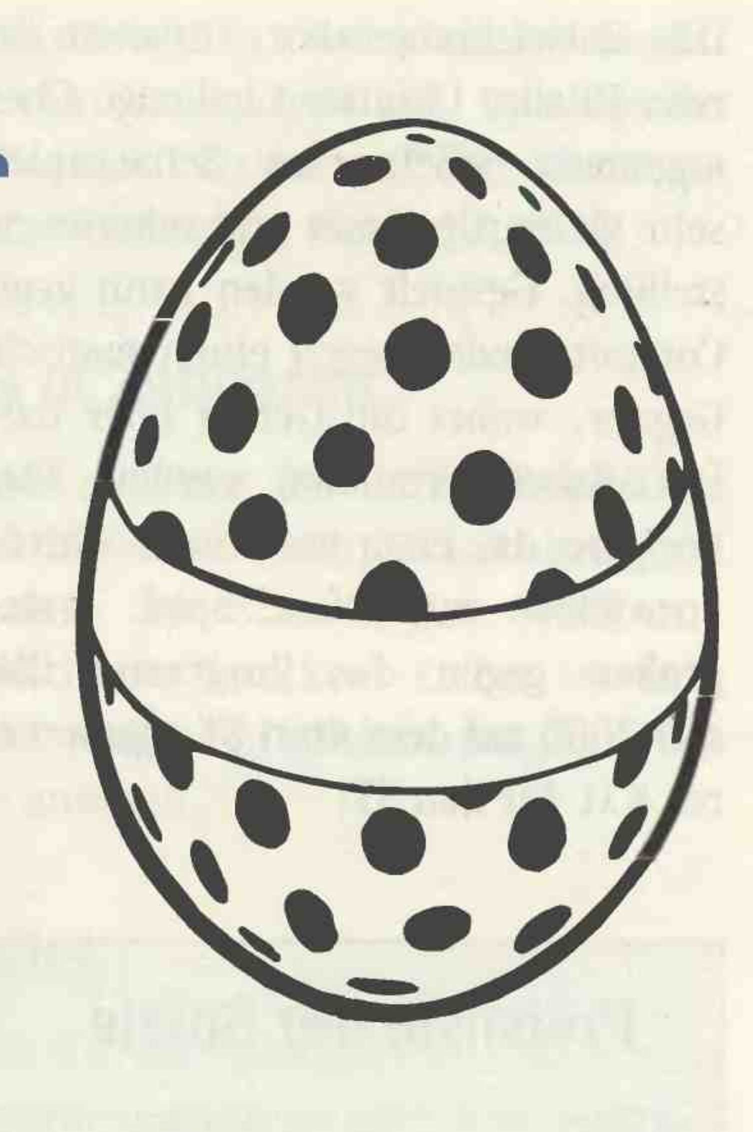
Ein ganz heißer Tip ist Warbirds, ein Luftkampfsimulator, der mit Doppeldekkern geflogen wird und bei dem bis zu 4 Spieler gleichzeitig antreten können. Das Flugzeug ist mit einer Bordkanone ausgestattet; im Cockpit gibt es Anzeigen für die Geschwindigkeit, die Höhe, den Öldruck, für den Munitionsvorrat und schließlich noch einen Kompaß. Wird das Flugzeug getroffen, so fällt der Öldruck und die Maschine fängt an zu rauchen – eine absolut heiße Sache. Der Programmautor von Warbirds schrieb übrigens vor einigen Jahren schon die ST-Version von Star Raiders – wenn das keine Empfehlung ist!

Das Entwicklungslabor verlassen hat bereits Fidelity Ultimate Challenge Chess, ein ungemein spielstarkes Schachspiel, mit sehr vielen Optionen und schöner 3D-Darstellung. Gespielt werden kann gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Gegner, wobei die Geräte über das Com-Lynx-Kabel verbunden werden. Dieses ist übrigens das erste von einem Third-Party-Entwickler entworfene Spiel. Erste Spielproben gegen das Programm Chessmaster 2000 auf dem Atari ST ergaben ein klares K.O. für den ST! kuw

Preisliste der Spiele

Titel	Spieler	Preis
Blue Lighting	1	69,-
Electrocop	1	69,-
Rampage	1-4	79,-
Gates of Zendocon	1	69,-
Gauntlet	1-4	79,-
California Games	1-2	79,-
Xenophobe	1-4	79,-
Chip's Challenge	1	69,-
Slime World	1-8	69,-
Zarlor Mercenary	1-4	69,-
Klax	1	79,-
Robo-Squash	1-2	69,-
RoadBlasters	1	79,-
Paperboy	1	79,-
Rygar	1	79,-
Ms. PacMan	1	79,-
Shanghai	1-2	79,-

Ostereier für die Lynx



Viele Programmierer machen sich einen Spaß daraus, kleine Gags in ihren Spielen für die Lynx unterzubringen. Diese erstrecken sich von verborgenen Spiellevels bis hin zu kompletten Programmen, die 'hinter' dem Spiel versteckt sind. Natürlich ist an keiner Stelle in der Anleitung zu lesen, wie man nun in den Genuß dieser Gimmicks kommt – der Spieler soll suchen, genau wie an Ostern. Wer sich die Sucherei ersparen möchte, für den haben wir die folgenden Tips ausgesucht, die nur einen kleinen Teil der vielen Ostereier für die Lynx abdecken.

Zarlor Mercenary: Hier wurde ein komplettes Spiel versteckt: Life. Eigentlich mehr eine wissenschaftliche Simulation, aber trotzdem eine lustige Sache. Implementiert ist ein kompletter Editor zum Erstellen der Startsituationen. Um in das Spiel Life zu gelangen, halten Sie bei der Auswahl der Spielfiguren die Taste Option 1 gedrückt und bewegen den Joypad nacheinander in die folgenden Richtungen: hoch, runter, links, rechts, hoch.

Ms. PacMan: Gleich eine ganze Reihe von nützlichen Tricks sind in diesem Spiel versteckt. Einen Blitz für höhere Geschwindigkeit erhält man durch die Kombination Pause, Option 1, A, Option 1, Pause. Fünf weitere PacMans durch Pause, Option 1, B, B, A, A, Option 1, Pause (funktioniert nur einmal pro Spiel). Einen Level überspringen kann man mit Pause, Option 1, B, B, B, Option 1, Pause. Danach kann mit Option 1 jeder Level sofort übersprungen werden.

Rampage: In Rampage kann jeder Level angewählt werden, wenn Sie bei der Auswahl der Spielfiguren Pause an- und ausschalten, anschließend bei den Zeitungsmeldungen die Taste Option 1 drücken und dazu das Joypad bewegen.

Um ein digitalisiertes Bild vom Autor zu erhalten, ist eine etwas längere Prozedur nötig. Zunächst wird durch die oben beschriebene Methode Level 6 angewählt, hier wird Pause an- und ausgeschaltet. Nun geht man zum Level 15 und schaltet Pause wieder an und aus. Jetzt müssen die Tasten Option 1, Option 2 und B gleichzeitig gedrückt werden. Man sollte sich jetzt bei den Final Scores befinden. Durch nochmaliges Drücken von B kommt man zu den Grand Champions. Jetzt die Taste B drükken und Sie haben wieder ein Osterei entdeckt.

Shanghai: Um sich bei Shanghai die Schlußsequenz ansehen zu können, geben Sie bei Show Scores das Wort 'LOTS' ein.

Road Blasters: Auch bei Road Blasters kann jeder Level angewählt und ein Bild der Autoren angezeigt werden. Starten Sie dazu das Spiel im Level Rookie. Halten Sie nun die Taste B dauerhaft gedrückt; und beschleunigen Sie das Auto. Auf der rechten und linken Seite tauchen nach ein paar Sekunden die ersten Bäume auf; steuern Sie einfach auf einen zu, wobei Sie beim linken Baum ein anderes Bild als beim rechten Baum erhalten. Mit Option 1 und Option 2 kann jetzt jeder Level eingestellt werden. Zum Weitermachen wird die Taste A gedrückt, wobei der erste Level noch beendet werden muß.

Chip's Challenge: In diesem Spiel wurde gleich ein komplettes Programm zum Zeichnen von fraktalen Grafiken eingebaut. Geben Sie hierzu den Code 'MAND' (wie Mandelbrot) ein. Mit A und B kann nun ein Bildausschnitt vergrößert und neu gezeichnet werden. Mit dem Code JHEN gelangen Sie in einen versteckten Level.

Gates of Zendocon: Ein versteckter Level ist bei diesem Spiel aus der Ebene 'TRYX' erreichbar. In der Mitte des Bildschirmes befindet sich ein Boden, der verhindert, daß man in die untere Hälfte fliegt. Dieser Boden ist jedoch am Anfang durchlässig, so daß man mit seinem Raumschiff nach unten durchfliegen kann. Nach einiger Zeit erscheint ein Ausgang, der nun zu dem versteckten Level mit einigen Überraschungen führt. Viel Spaß.

Übrigens: In Zukunft werden wir Sie mit einer regelmäßigen Lynx-Seite über Neuigkeiten rund um dieses technische Wunderwerk auf dem laufenden halten. Daß wir Ihnen dabei auch immer wieder das eine oder andere Osterei präsentieren, ist selbstverständlich.

Nützliches rund um die Lynx

Neben den Spielen gibt es natürlich noch weiteres Zubehör für die Lynx. Wer die Lynx ohne ein Netzteil erworben hat und auf Dauer das Geld für Batterien oder Akkus sparen möchte, der kann für DM 24,90 die Lynx auch mit der Steckdose verbinden. Recht nützlich, gerade jetzt in den Sommermonaten, ist ein Sonnenschutzschild, der ein direktes Einstrahlen der Sonne auf den Bildschirm verhindert. Der Schutzschild ist für nur DM 9,90 erhältlich.

Ein wirklich heißer Tip ist ein Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto. Wer - als Beifahrer – auf längere Fahrt geht und die Batterien oder Akkus schonen möchte, kann bis zu zwei Lynxe über diesen Adapter betreiben. Es sehr langes Kabel ermöglich den problemlosen Betrieb auch auf den Rücksitzen. Dieser Adapter ist neben dem Netzteil und den Spielen so ziemlich das wichtigste Teil für die Lynx und erhältlich für DM 34,90.

Bleibt abschließend noch die Frage zu klären, wohin mit den vielen Steckern, Kabeln, Spielen und der Lynx? Die Plastiktüte ist sicher nicht die feine Englische Art, wir empfehlen daher die extra von Atari entworfenen Taschen für die Lynx und das Zubehör. Die größere der beiden Lynx-Taschen hat in etwa die Form eines Aktenkoffers und ist unterteilt in drei kleinere Einheiten für das Zubehör und eine größere Einheit für die Lynx. Für die Spiel-Cartridges sind 12 kleine Einschübe auf der Innenseite des Oberteiles vorgesehen. Die kleinere Tasche bietet nur Platz für die Lynx, das Zubehör findet Platz in zwei weiteren kleinen Taschen, die außen angebracht sind.

kuw

Lynx-Preisliste

Artikel	Preis
Lynx ohne Zubehör	199,00 DM
Lynx mit Netzteil, ComLynx-Kabel und California Games	269,00 DM
Netzteil	24,90 DM
Sonnenschild	9,90 DM
Adapter für Zigarettenanzünder	34,90 DM
Tasche, klein	24,90 DM
Tasche, groß	34,90 DM

Alle Angaben sind unverbindliche Verkaufspreise.

Main-Stream

'Streamer' lautet die Antwort auf die Frage nach professioneller Datensicherung. Mit dem ProFile T150 der Firma Protar steht ST-Anwendern ein leistungsfähiger Tape-Streamer zur Verfügung.



Der Protar-Streamer in seinem Mega-Gehäuse paßt auch farblich zur Mega-Serie.

Festplatten neuerer Bauart haben mittlerweile zwar ein erstaunliches Qualitätsniveau erreicht, aber dennoch schwebt über dem Anwender immer noch das Damokles-Schwert eines möglichen Datenverlustes. Was bei einer Diskette mit privaten Briefen nur ärgerlich sein mag, kann sich bei einer Festplatte mit Megabytes gespeicherter Geschäfts-Daten schnell zur Katastrophe entwickeln.

Zugegeben, das regelmäßige Sichern der Daten von Festplatte auf Diskette ist trotz immer besser werdender Backup-Software ein lästiges Unterfangen und wohl nur bei kleinen Datenmengen zumutbar. Aber neben der Sicherung auf Disketten gibt es noch einige andere Möglichkeiten der Datensicherung, von denen ein Streamer sicherlich die naheliegendste ist. Technisch gesehen ist solch ein Gerät ein präzise arbeitendes Bandlaufwerk, das auf speziellen Datencassetten die Informationen in sequentieller Form ablegt.

Mit dem ProFile T150 bietet der Festplatten-Hersteller Protar aus Berlin einen Streamer für den Atari ST an, der sich in unseren Tests als sehr zuverlässig und kompatibel erwies. Als Testkonfiguration mußten ein Mega ST4 mit umgebauter SH204 (ja, dieser Urvater aller Festplatten im praktischen Schuhkarton-Gehäuse!) sowie ein TT030/8 mit interner Festplatte und Großbildschirm herhalten. Im ersten Fall trieb HD Plus 5.02 (Eickmann) die Platte, im zweiten zunächst AHDI 4.0 und dann HUSHI (Hard & Soft). Bei keiner dieser Konfigurationen gab es irgendwelche Schwierigkeiten, sowohl das Sichern als auch das Wiederherstellen der Daten klappte problemlos. Lediglich die SCSI-Platte im TT wurde vom Streamer nicht als Unit erkannt, ein Backup der einzelnen Partitionen ließ sich jedoch erstellen.

Zur Hardware

Platz findet das Bandlaufwerk in einem Gehäuse im obligatorischen Mega-Look, das aus stabilem Metall gearbeitet ist und – wie auch die Festplatten von Protar – über einen durchgeschleiften DMA-Bus sowie über eine einfache Möglichkeit zur Einstellung der DMA-Adresse verfügt. Der Streamer erlaubt das Speichern von bis zu 150 MByte auf einer entsprechenden Kassette – sicher genug für die meisten Anwendungen, zumal die Daten in komprimierter Form gesichert werden.

Saubere Software

Die ProStream-Software verfügt über einen eigenen Desktop, auf dem neben den vorhandenen Partitionen auch physikalische Laufwerke sowie der Streamer selbst über Icons repräsentiert werden. Will man nun eine Partition auf Band sichern, so genügt es – wie man schon intuitiv annimmt –, das entsprechende Icon auf das Streamer-Symbol zu bewegen. Eine komplette Festplatte läßt sich sichern, indem man das Festplatten-Icon auf den Streamer zieht und danach die zu sichernden Partionen selektiert.

Prinzipiell unterscheidet die ProStream-Software zwischen zwei verschiedenen Backup-Modi: dem Partitions-Modus und dem Datei-Modus. In beiden Modi kann man ferner unterscheiden, ob ein Image-Backup oder ein Backup der Daten vorgenommen werden soll. Die erste Unterscheidung legt lediglich fest, ob Ordnerstrukturen mitgesichert oder nur Dateien übernommen werden sollen. Die Auswahl der Dateien bzw. Ordner erfolgt dabei in Fenstern ähnlich der Text-Darstellung des Desktop, wobei hier auch Ordner angelegt und Dateien gelöscht und kopiert werden können. Die Angabe Image- oder Daten-Backup legt fest, ob nur die belegten Cluster oder die ganze Partition gesichert werden soll. Während normalerweise aus Platz- und Zeitgründen ein Daten-Backup die bessere Wahl ist, kann man mit dem Image-Backup Partitionen jeder Art sichern, also auch solche, die von Emulatoren wie dem Spectre benutzt werden.

Sieg der Faulheit

In Anbetracht des gebotenen Komforts bleibt als Hemmschwelle bei der Anfertigung eines Backups also letztlich nur noch die Faulheit des Anwenders. Dieser wird man am besten durch Nutzung des Batchbetriebs gerecht: Über eine eigene kleine Batch-Sprache lassen sich Backup-Vorgänge völlig automatisieren. Im Extremfall erstellen Sie einmal eine Batch-Datei, die festlegt, welche Daten wie gesichert werden sollen. Dann melden Sie die ProStream-Software als Anwendung zu diesen Batch-Dateien an und führen nach getaner Arbeit in Zukunft nur noch einen Doppelklick auf Ihren Backup-Batch aus.

In aller Regel kümmert sich die Software übrigens vollautomatisch um die Steuerung des Bandes; auf belegte Abschnitte wird hingewiesen, so daß ein direktes Überspringen möglich ist. Aber auch eine manuelle Tape-Steuerung ist möglich, womit in jedem Fall das Band in eine definierte Ausgangsstellung gebracht werden kann.

Besonders Einsteiger oder Nur-Anwender werden sich über das mitgelieferte Handbuch freuen: Es beschreibt Schritt für Schritt die Grundlagen und die Anwendung des Streamers und der Software, wobei per Fußnote immer wieder erklärende Hinweise gegeben werden.

Fazit

Die solide und generell unproblematische Hardware sowie die offensichtlich sehr sauber programmierte und anwenderfreundliche Software machen den ProFile T150 zu einer angenehmen Backup-Hilfe. Die zum Test vorliegende Version 1.00 der Software entsprach noch nicht in allen Punkten dem Handbuch, umfangreiche Funktionen zum Selektieren von Dateien waren noch nicht implementiert. Unabhängig davon kann man den ProFile T150 all jenen empfehlen, die mit wichtigen Daten arbeiten, aber nicht die Zeit und die Nerven für ein Disketten-Backup aufbringen möchten. Der empfohlene Verkaufspreis von DM 2198,- inklusive 150-MByte-Band erscheint in Anbetracht der gebotenen Leistung und der Zielgruppe absolut angemessen.

cs

ProFile T150

Datenblatt

- Vertrieb: Protar Elektronik GmbH, Alt-Moabit 91, 1000 Berlin 21, Tel. (030) 391 20 02
- Preis: DM 2.198,-

Bewertung

+ gute Software
+ komprimierte Speicherung
+ solide Hardware
– keine Korrektur von Fehlern auf Platte oder Band



Leserforum

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!

STE-Kompatibilität

Ich besitze nun seit ungefähr einem Jahr einen 1040 STE und sehe mich durch Ihre Ausgabe 5/91 dazu veranlaßt, meinen Senf zum Thema STE-Kompatibilität zu schreiben.

Ich habe festgestellt, daß viele Soundprogramme und Demos (Freedrum II etc.) nur in Verbindung mit dem TOS 1.0 auf dem STE laufen. Davon mal abgesehen, gibt es immer noch sehr viele PD-Programme, die auf dem STE auch mit dem alten TOS nicht laufen.

Hier ein paar Beispiele: – Odysee: Nach der Anfangsgrafik schmeißt das Programm mit Bomben. – Transmitter GmbH: Das Programm liefert beim Starten nur Bomben. – Labyrinth-Master: Die Spielfigur läßt sich nicht bewegen. – ST-Rally: dito. – Werkzeugkiste: Der Bootvorgang wird abgebrochen. – CDS's Minigolf: Das Programm wirft mit Bomben.

Das ist wahrscheinlich nur ein kleiner Teil der inkompatiblen Programme, da ich logischerweise nicht alle testen konnte. Zum Schluß hab' ich noch ein paar Fragen: Wozu kann man eigentlich das neue CD-ROM-Laufwerk nutzen? Soviel ich weiß, kann man CDs nicht beschreiben, oder? In Zeitschriften wie ASM liest man immer wieder von Kaufhäusern, die den Umtausch von fehlerhafter Originalsoftware ablehnen, wenn die Originalverpakkung oder sogar nur die Plastikfolie um den Karton fehlt. Es soll sogar Fälle geben, in denen der Umtausch abgelehnt wurde, weil die Verpackung geöffnet (!) war. Von Ihnen wüßte ich nun gerne, wie die Rechtslage dazu aussieht. Muß man sich das gefallen lassen?

Tillman Eisenberg, Niddatal-Assenheim

Red.: Ihre Anmerkungen zum Thema STE-(In-)Kompatibilität geben wir gerne an unsere Leser weiter. Da auch wir nicht immer alle denkbaren Konfigurationen bei Vorstellung eines Programms testen können, sind wir dankbar für jeden Hinweis, wenn bestimmte Programme auf bestimmter Hardware nicht funktionieren. Zu Ihren weiteren Fragen:

Ein CD-ROM-Laufwerk dient zum Lesen von CD-ROMs, die – wie der Name (ROM, Read Only Memory, Nur-Lese-Speicher) schon sagt – nicht beschrieben werden können. CD-ROMs werden in erster Linie zur Speicherung großer Datenmengen genutzt, die vom Anwender nicht geändert werden müssen. Auf Grund der hohen Kapazitäten (rund 600 MByte) eignen sich CD-ROMs hervorragend für Lexika etc. Über entsprechende Anwendungen werden wir demnächst in Verbindung mit dem neuen CD-ROM-Laufwerk von Atari berichten.

Wenn eine Diskette nicht lesbar ist, so stellt dies im rechtlichen Sinne einen schweren Mangel dar. Das Kaufhaus ist – wie jeder andere Händler auch – zu einem Umtausch, zur Rücknahme oder zur Wandlung verpflichtet. Das mindeste, was Sie in der Praxis erwarten können, ist der Umtausch gegen eine lesbare Diskette oder die Rücknahme des Programms. Daß dazu die Verpackung geöffnet sein muß (!), leuchtet ein; insofern kann dies auch kein Argument für einen verweigerten Umtausch sein. Problematischer ist die Situation dann, wenn Sie eine Software wegen Nichtgefallen o.ä. gegen eine andere eintauschen möchten.

Fontwechsel

Ich besitze einen Atari 1040 STFM mit TOS 1.4. Können Sie mir bitte mitteilen, ob im PD-Bereich ein Programm existiert, mit dem ich den Atari-Zeichensatz ändern kann, um im Druckeranpassungsfeld von 1st WordPlus meine selbstdefinierten Zeichen darstellen zu können?

Lothar Gille, Klingenmühlhöfle

Red.: Eigentlich handelt es sich hierbei um zwei Probleme. Zum einen benötigen Sie ein Programm, daß Ihnen das Editieren eines Zeichensatzes erlaubt, zum anderen müssen Sie diesen dann mit einem anderen Utility als Systemzeichensatz installieren. Auf J79 und S372 finden Sie dazu zwei Font-Editoren; das Programm Tashilf von PD-Diskette P2240 dürfte zum Installieren der Fonts geeignet sein.

Typenraddrucker

Ich arbeite bisher mit einem Atari 520 ST, an dessen Printer-Ausgang ein Star LC-10 angeschlossen ist. Vor ein paar Tagen habe ich mir (für das schnelle Ausfüllen von Formularen) eine Sigma 8300i Typenradschreibmaschine gekauft. Das Schriftbild ist natürlich im Vergleich zum 9-Nadler hervorragend. Mit Erstaunen stelle ich fest, daß es für die Sigma als Option Interfaceboxen (Centronics, Commodore, V24) gibt. Die Maschine ist für den Anschluß entsprechend vorbereitet.

Nun zu den Fragen: Mit welcher Interface-Box kann ich an meinem ST die Typenradmaschiene anschließen, wenn ich dabei den Modemausgang belegen möchte? Ich hoffe natürlich, daß zum Betreiben eines Typenraddruckers keine größeren Eingriffe ins Innenleben der Schreibmaschine, des Computers und der entsprechenden Software notwendig sind.

Bernd Heinzler, Steinen

Red.: Der Modem-Ausgang des Atari ST ist eine serielle Schnittstelle nach V24- oder RS232-Standard, das benötigte Interface ist also das V24-Modell. Die softwaremäßige Ansteuerung sollte – zumindest was den reinen Textdruck ohne Attribute betrifft – völlig unproblematisch sein, sofern die entsprechenden Programme entweder die Druckereinstellung des Kontrollfeldes beachten oder selbst über einen konfigurierbaren Treiber verfügen, der auch die Auswahl der Schnittstelle erlaubt.

Autor von MUSH-TOS

Ich wende mich mit einer etwas ungewöhnlichen Bitte an Sie. Könnten Sie mir die Anschrift der Autors des Programmes MUSH-TOS – zu finden auf Ihrer PD-Diskette V-44 – mitteilen?

Richard Henke, 8520 Erlangen

Red.: Eine direkte Adresse des Autors haben wir leider auch nicht. Da aber neben dem Namen die Firma MicroProse erwähnt wird, können Sie den Autor des Programms vielleicht unter folgender Adresse erreichen: MicroProse Software Ltd., 2 Market Place, Tetbury, Glos GL8 8DA, England.

PD-Programme

Seit langem lese ich Ihre Zeitschrift und bestelle auch des öfteren PD-Disketten bei Ihnen. Was mich jedoch immer wieder furchtbar ärgert, ist die Tatsache, daß man Programme erhält, die nicht bzw. nur teilweise funktionsfähig sind und die 'freundliche Aufforderung' enthalten, z.B. DM 40,- für ein funktionsfähiges Programm zu überweisen.

Ich halte diese Praktik seitens der Programmierer für absolut unverschämt. Ich bin gerne bereit, für ein gutes Programm zu zahlen, nur will ich wissen, was dieses Programm kostet, bevor ich die Diskette bestelle. Vorschlag: Ist es nicht möglich,

solche PD-Programme künftig zu kennzeichnen z.B. mit 'Komplette Version für DM xx,- erhältlich'?

Horst-Steffen Kooystra, Pohl

Red.: Sofern die Entscheidung über die Aufnahme eines PD-Programms in eine Sammlung bei uns liegt (also bei Programmen der J- und der T-Schiene), versuchen wir schon, abgespeckten Versionen einen Riegel vorzuschieben und sie erst gar nicht zu veröffentlichen. Man muß jedoch unterscheiden zwischen benutzbaren PD-Programmen, zu denen eine erweiterte Version beim Autor erhältlich ist, und 'verkrüppelten' Programmversionen, die de facto kaum mehr als Demos sind. Während ersteres unseres Erachtens durchaus legitim und fair gegenüber dem Anwender ist, erscheint das Veröffentlichen von unbenutzbaren Programmversionen als nicht vertretbar. Soweit es im Rahmen der kurzen Tests für die News-Corner möglich ist, versuchen wir schon hier, Klarheit zu schaffen. Auf alle Fälle finden Sie bei einer ausführlichen Vorstellung eines PD-Programms immer einen Hinweis, ob es sich um Public Domain oder Shareware handelt, ob – und wenn ja inwieweit – die vorliegende Version eingeschränkt ist und was eine Vollversion kostet.

Aladin-Virus

In meine Aladin-Disketten hat sich ein Virus kopiert. Folgendes Erscheinungsbild: Nach Laden des Finders und der Arbeitsdiskette oder Demo-Diskette klappt die Kopfleiste um, eine Schrift erscheint, und Maus und Tastatur sind blockiert. Das Bild ist praktisch eingefroren. Von Bekannten habe ich gehört, daß es sich im einen altbekannten Virus handelt. Können Sie mir weiterhelfen?

Gerald Krone, Osterode/Harz

Red.: Die Symptome deuten auf den Frankie-Virus, der allerdings nur im Zusammenhang mit Aladin (also nicht auf dem Spectre oder einem Macintosh) auftritt und auch dort eigentlich nur bei Fehlen des Aladin-Moduls. Sollten Sie trotz installierten Aladin-Moduls ein Auftreten dieses Virus beobachten, so sollten Sie versuchen, Kontakt zu einem 'nicht-infizierten' Aladin-Benutzer aufzunehmen, der einen Viruskiller (derer gibt es auf dem Mac zahlreiche als Public Domain oder Shareware) besitzt.

Backup-Programm

Können Sie mir vielleicht ein schnelleres Backup-Programm empfehlen? Ich kenne nur Turtle, kann damit aber nicht umgehen. Es wäre sicher für viele Leser interessant, wenn ab und zu von PD-Programmen nicht nur eine Beschreibung erfolgt, sondern auch eine Beschreibung, wie das Programm bedient wird.

Ferner habe ich mit meinem Atari Mega ST2 noch folgendes Problem: Immer wieder kommt es zu unerklärlichen Programmabstürzen mit meistens zwei bis vier Bömbchen. Ich arbeite mit dem Programm Starwriter. Die Abstürze treten vor allem bei folgenden Anwendungen auf: 1. Wenn der Festplattenschreibschutz aus dem Programm Antivirenkit von G-Data mindestens zweimal bedient wird. 2. Wenn bei bestimmten Datendateien mit Control + Pfeil nach unten ans Ende der Datei gegangen wird. 3. Das PD-Programm Krabat-Schach kann nicht bedient werden, weil die Pictures-Datei nicht gefunden wird. Wird dieses Schachprogramm auf eine andere Partition kopiert, kann es problemlos bedient werden.

Alle Daten wurden auf Viren mit dem Programm von G-Data und dem Programm von Richard Karsmakers überprüft. Die Hardware wurde in der Werkstatt untersucht und ist in Ordnung. Wer kann mir Hilfestellung geben?

Ewald Reuter, Düsseldorf

Red.: Backup-Programme unterliegen einigen prinzipiellen Geschwindigkeitsbeschränkungen. Besonders der Diskettenzugriff über Betriebssystemfunktionen ist eine recht langsame Angelegenheit, besonders wenn die verwendeten Disketten formatiert werden müssen. Auch verfügen die meisten Backup-Programme über eine Datenkomprimierung, die zwar Disketten spart, aber dafür Zeit kostet. Kurz: Die Geschwindigkeitsunterschiede bei Backup-Programmen sind nicht riesig.

Im PD-Bereich gibt es neben Turtle (J52) noch Backup JB und Vault (beide auf J82) sowie Backup ST (V426). Als kommerzielle Programme seien hier HDU III (Application Systems Heidelberg) und Argon Backup (SciLab) genannt, wobei Sie einen Bericht über letzteres im nächsten Heft finden werden.

PD-Tausch

Ich habe ein Anliegen, das ich gerne in einem Leserbrief kurz schildern möchte, den Sie ja vielleicht zumindest auszugsweise veröffentlichen: Es geht um das Thema PD-Tausch. Hier ist mir persönlich und auch vielen Usern, mit denen ich in Kontakt stehe, ein Dorn im Auge, daß wir/ich auf fast alle Tauschkontaktanzeigen antworten bzw. selbst solche Anzeigen aufgeben. Also habe ich allein aus Ihrer Zeitschrift im November und Dezember elf Tauschadressen herausgesucht und demnach auch elf Katalogdisketten kopiert, elf gefütterte Briefumschläge gekauft, diese mit elf Briefmarken versehen und in den Postkasten geworfen. Ganze zwei User haben mir bisher geantwortet. Macht ein Manko von neun.

Ich frage mich, warum Leute inserieren, wenn sie dann nicht auch auf Zuschriften antworten. Sicher weiß ich aus Erfahrung, daß eine solche Anzeige unter Umständen eine recht große Flut von Zuschriften auslöst. Aber ich persönlich habe mir noch immer die Zeit genommen, auf jede Zuschrift auch zu antworten. Da ich mit solchen Erfahrungen nicht alleine dastehe, wäre es vielleicht einmal ein Thema für einen Artikel in Ihrer Zeitschrift. Vielleicht erinnert sich ja dann der eine oder andere, daß bei ihm noch ein paar Disketten schlummern, die er dem Tauschinteressenten dann ja zurückschickt.

Ralf Röcker, 6908 Wiesloch

Hardcopy auf Epson LQ-550

Ich arbeite auf meinem STE mit Omikron-Basic. Ich habe nur Probleme beim Ausdrucken von erstellten Grafiken mit dem 'Hardcopy'-Befehl. Entweder ich erhalte lediglich einen schwarzen Balken oder aber ein heilloses Durcheinander. Zur Information: Ich habe einen Epson LQ-550.

Wegen dieses Problems habe ich schon im Fachhandel nachgefragt, wo ich den Drucker gekauft habe. Die Antwort: Dabei können wir nicht helfen, 'versuchen Sie es mal bei Omikron direkt.'

Das habe ich dann auch getan und bekam auch schnell eine Antwort. Es heißt, daß der 'Hardcopy'-Befehl nur bei 9-Nadel-Druckern funktioniert. Ich würde ein Hilfsprogramm zum Ausdruck auf meinem 24-Nadel-Drucker benötigen. Hierzu solle ich mich doch bitte an den Fachhandel wenden.

Nachdem ich nun zahlreiche Geschäfte abgeklappert habe und das alles ohne Erfolg, wende ich mich an Sie. Vielleicht können Sie oder ein Leser Ihrer Zeitschrift helfen.

Zum Schluß noch ein Lob für Ihre Zeitschrift (und das nicht, damit ich eine schnelle Antwort bekomme): Sie ist gut gelungen. Besonders gut finde ich Ihre Beiträge zu Computerclubs.

Stephan Saggau, Anzing

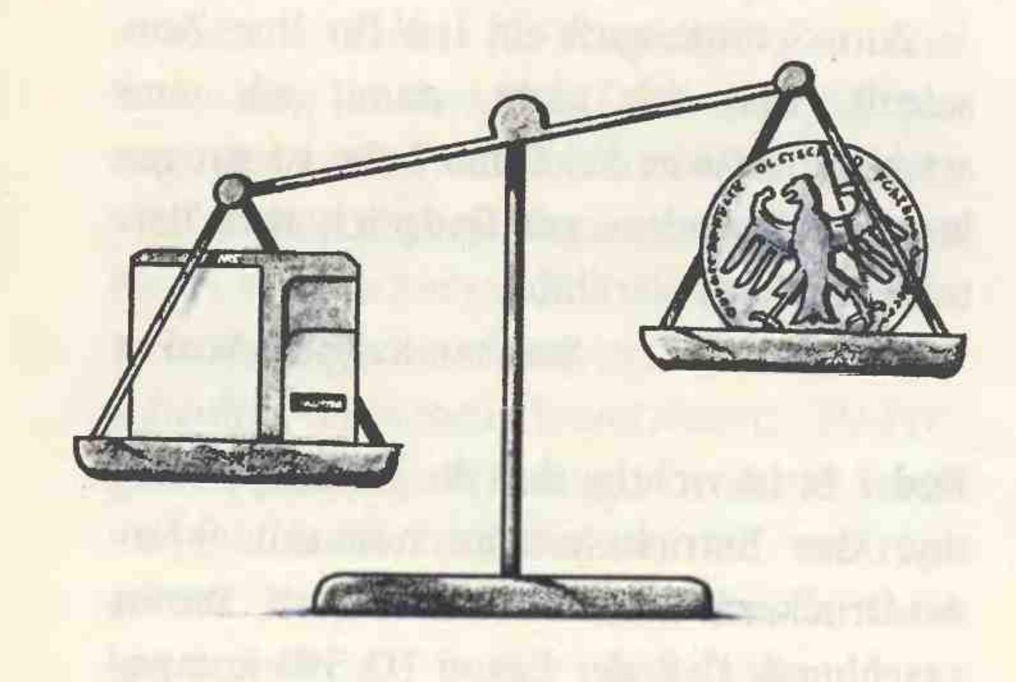
Red.: Es ist richtig, daß die Hardcopy-Routine des Betriebssystems nur mit 9-Nadel-Druckern korrekt funktioniert. Davon ausgehend, daß der Epson LQ-550 kompatibel zu anderen 24-Nadel-Druckern von Epson ist, empfehlen wir Ihnen einen Blick auf die PD-Disketten S88, S197, S342. Hier finden sich die verschiedensten Hardcopy-Utilities für 24-Nadler; welches davon für Ihren Drucker am besten geeignet ist, können wir in Ermangelung eines solchen Gerätes leider nicht testen. Vielleicht hat ein Leser Erfahrungen gemacht?

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt am Main 70.

Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe stellen nicht die Meinung der Redaktion dar.

SONDERSERIE

Wir machen Spitzensoftware preiswert!



Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

That's Literatur

Eine Literaturverwaltung zu der Textverarbeitung That's Write. Nach Aufruf des Accessorys wird an der aktuellen Cursorposition in That's Write die Literaturangabe automatisch eingefügt.

SO 12, That's Literatur (s/w), DM 15,-

Disketten aus der Sonderserie

SO 1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO 2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO 3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO 4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO 5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO 6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO 7	–	
SO 8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO 9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 10	DiskMainEntrance (s/w, IMB)	DM 15,-
SO 11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO 12	That's Literatur	DM 15,-
SO 13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO 14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO 15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO 16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO 17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO 18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO 19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO 20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO 21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO 22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO 23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO 24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO 25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO 26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO 27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO 29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO 30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-
SO 31	ST Newton (s/w)	DM 15,-
SO 32	Air-Rifle (s/w)	DM 15,-
SO 33	MIDI-Paket 1	DM 15,-
SO 34	Mezzoforte (s/w)	DM 15,-
SO 35	Kfz-ST (s/w)	DM 15,-

ST Utilities

Auf dieser Diskette befinden sich 9 Programme, mit deren Hilfe Sie den freien Speicher des Rechners oder der externen Speichermedien bestimmen können, ASCII-Texte zur Weiterverarbeitung mit 1st Word vorbereiten oder Inhaltsverzeichnisse auf dem Drucker ausgeben. Weitere Programme dienen zur schnellen Umrechnung von Zahlen aus dem Binär-, Dezimal-, Hexadezimal- und Oktal-System, zur Berechnung der Mehrwertsteuer oder zur Berechnung von einfachen quadratischen Gleichungen.

SO 13, ST Utilities (f & s/w), DM 15,-

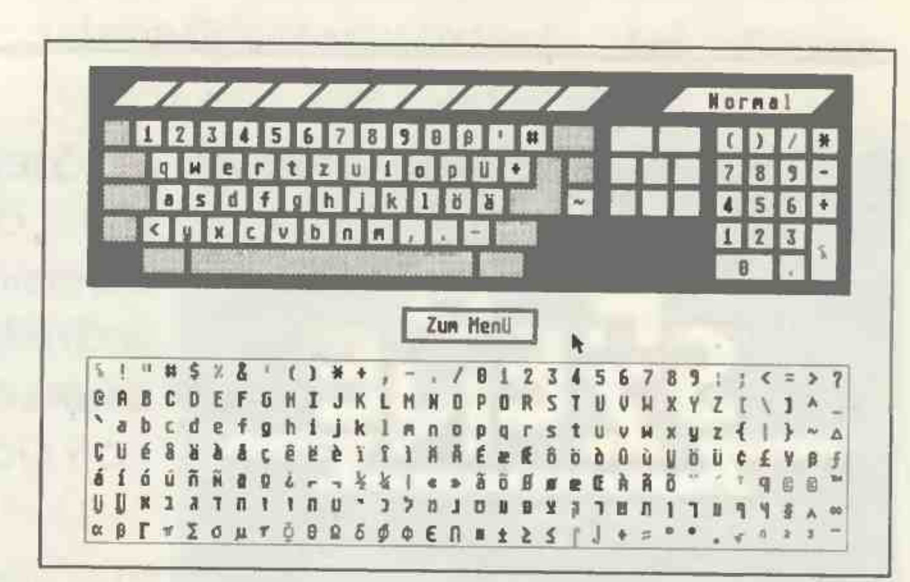
Update: ST Look

Beim normalen Betrieb des Computers erhalten Sie beim Anklicken einer Datei vom Desktop aus die Meldung 'Anzeigen, Drucken, Abbruch'. Bei 'Anzeigen' können Sie nur einen normalen ASCII-Text lesen, aber bereits Zurückblättern ist nicht möglich. Haben Sie eine Grafikdatei angewählt, können Sie auf dem Bildschirm überhaupt nichts mehr erkennen. ST Look hilft Ihnen genau in diesen Punkten weiter. Das Programm erkennt selbständig, ob Sie einen Text oder eine Grafikdatei angewählt haben und versucht, diese nun darzustellen. Innerhalb von Textdateien können Sie vor- und zurückblättern, nach bestimmten Textpassagen suchen und einfache Ersetzungen vornehmen. Weiterhin werden Texte aus 1st Word in lesbarer Form dargestellt. Druckertreiber erlauben die Ausgabe von Texten und Grafiken auf dem jeweils angeschlossenen Drucker. Übergroße Bilddateien werden in einer verkleinerten Form auf dem Bildschirm dargestellt. ST Look liegt nun in der Version 3.5 vor.

SO 15, ST Look 3.5 (f & s/w), DM 15,-

Update: ST Tastatur

Eine frei definierbare Tastaturbelegung bietet Ihnen das Programm ST Tastatur. Es stehen somit alle gewünschten ASCII-Zeichen, die sonst nur schwer erreichbar sind, direkt zur Verfügung. Ein Beispiel wäre die Belegung des Zehnerblocks mit Buchstaben des griechischen Alphabetes. Zum Lieferumfang gehört auch ein Accessory, das Tastaturbelegungen nachladen kann. Es ist somit möglich, während eines laufenden Programmes eine neue Tastaturbelegung nachzuladen. In der neuen Version 3.0 läuft das Programm auch mit Großbildschirmen und auf dem Atari TT.



SO 19, ST Tastatur 3.0 (f & s/w), DM 15,-

ST Etikett

Mit ST Etikett wird das Erstellen von Disk-Labels zum Vergnügen. Zur Sortierung Ihrer Programmsammlung stehen 350 Motive zur Verfügung, die zusammen mit einer flexiblen Beschriftung eine individuelle Gestaltung Ihrer Disk-Labels erlauben. ST Etikett druckt in Schwarz/Weiß oder Farbe auf 9- und 24-Nadel-Druckern und verfügt über eine Online-Hilfe.

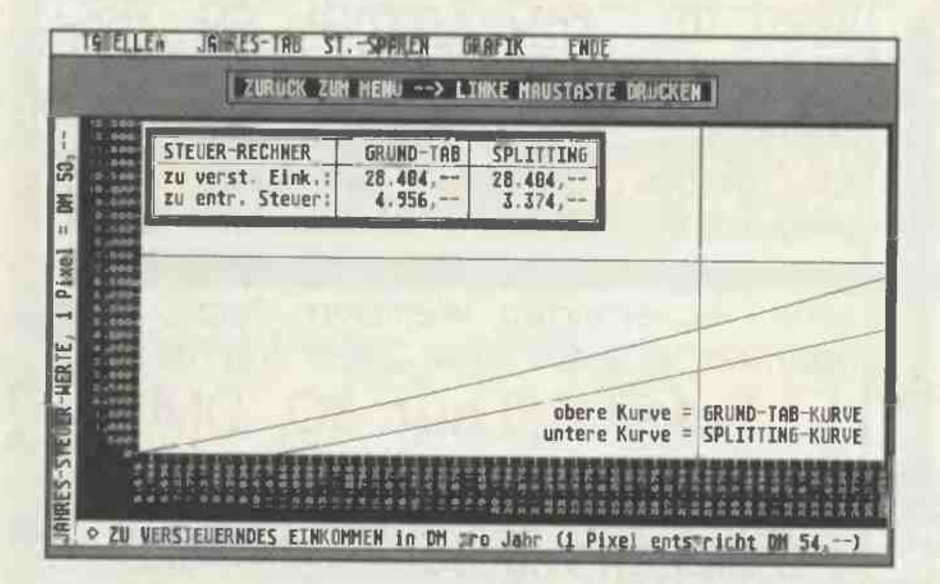
SO 18, ST Etikett (s/w), DM 15,-

Neue Software braucht das Land!

Möchten auch Sie Ihr Programm in der Sonderserie des Heim Verlages veröffentlichen, so erfahren Sie näheres unter der Rufnummer (06151) 56057 oder 595946. Ihre Ansprechpartner sind Herr Arbogast und Herr Bernhard.

Update: Lohntüte

Das erfolgreiche Programm Lohntüte ist jetzt schon in der Version 1.8 erhältlich. Es wurde gründlich überarbeitet und an die seit dem 1. Juli bestehende Situation (befristeter Lohnsteuerzuschlag) angepaßt. Die Steuerparameter (Freibeträge, Höchstbeträge und Pauschalbeträge) können Sie bequem ändern und in einer Datei abspeichern. Desweiteren können Sie nun beliebig viele Benutzerdateien anlegen. Im Lieferumfang weiterhin enthalten sind die Monats-Lohnsteuertabelle, die Jahres-Grundtabelle und die Jahres-Splittingtabelle.



SO 25, Lohntüte (s/w), DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

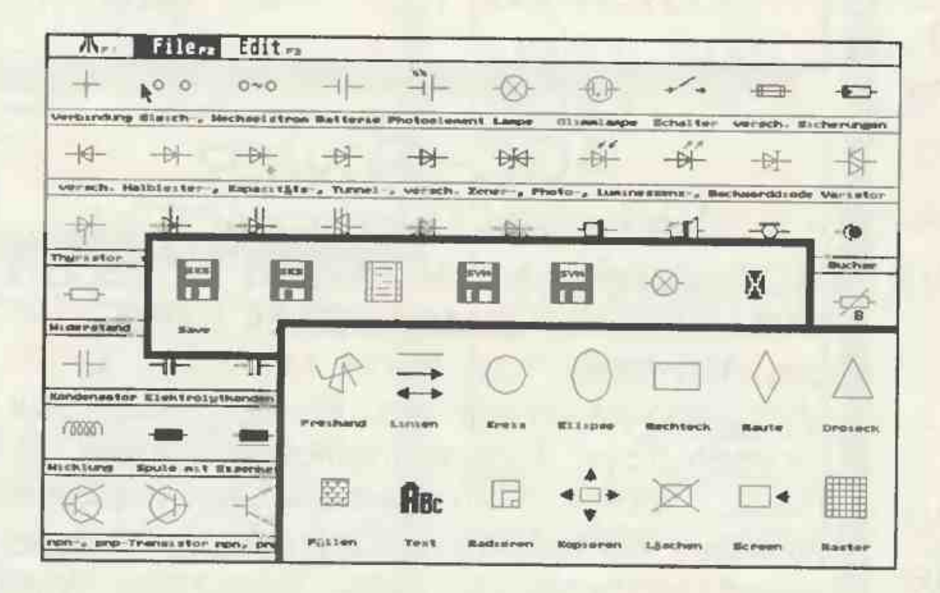
Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

Update: Elektrolex

Sie möchten schnell elektrische Schaltkreise auf einfache Weise erstellen oder suchen ein universell einsetzbares Zeichenprogramm? Dann finden Sie mit Elektrolex eine nützliche Hilfe, denn damit ist das Zeichnen von elektrischen Schaltkreisen ein Kinderspiel und das von beliebigen anderen Zeichnungen natürlich auch. Gewährleistet wird dies durch den Einsatz einer neuen Steuerungstechnik: einem grafischen Pull-Down-Menü gekoppelt mit komfortabler Iconsteuerung.



Neben einer umfangreichen Symboltabelle, jetzt mit 140 möglichen Symbolen, bietet Elektrolex alle herkömmlichen Features eines Malprogrammes. Neu hinzugekommen sind einige Editorfunktionen, so zum Beispiel für 3D-Objekte, Strahlen und Polylinien. Komplett überarbeitet wurde die sich auf der Diskette befindliche Anleitung.

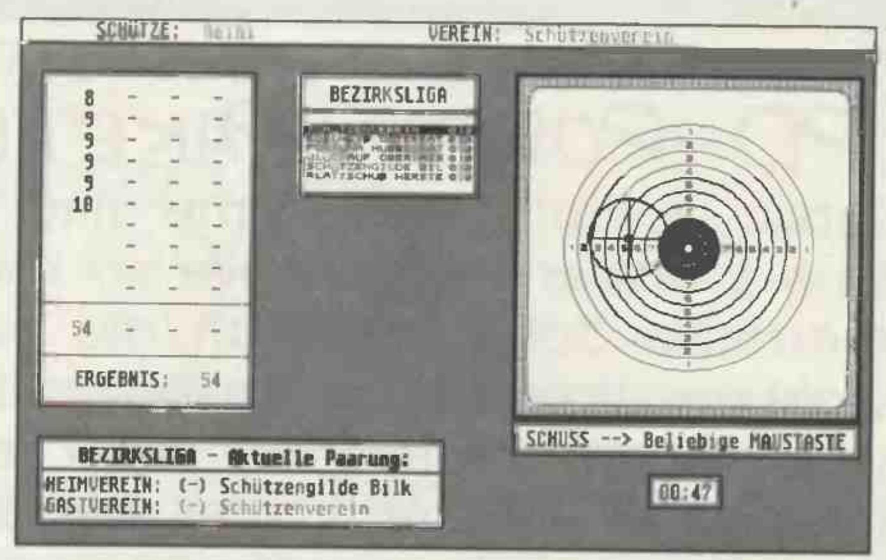
SO 24, Elektrolex 1.2 (s/w), DM 15,-

Neu: Mezzoforte

Auf dieser Diskette befindet sich das Sequenzerprogramm Mezzoforte. Es handelt sich dabei um einen 32-Spur-Sequenzer mit einer Aufnahmekapazität von über 80.000 Noten bei 1 MByte Speicher und einer Auflösung von 1/768 ppq. Je nach Vorliebe des Musikers kann nach dem Pattern- oder Bandmaschinenprinzip verfahren werden. Verschiedene Aufnahmemodi erlauben ein gleichzeitiges Einspielen mit bis zu 15 Musikern. Für die anschließende Nachbearbeitung der Daten stehen zahlreiche Funktionen zur Verfügung. Ein einfacher Datenaustausch mit anderen Sequenzern wird durch die Unterstützung des MIDI-Filestandards erreicht.

SO 34, Mezzoforte (s/w), DM 15,-

Air-Rifle



Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Wir sind selbstverständlich gegen jegliche Art von Krieg! In Air-Rifle wird zwar scharf geschossen, die Ziele sind jedoch nur einfache Ring-Scheiben, wie sie in jedem Schützenverein vorkommen. Bei diesem Spiel handelt es sich um die Simulation eines Wettkampfes mit einem Luftgewehr.

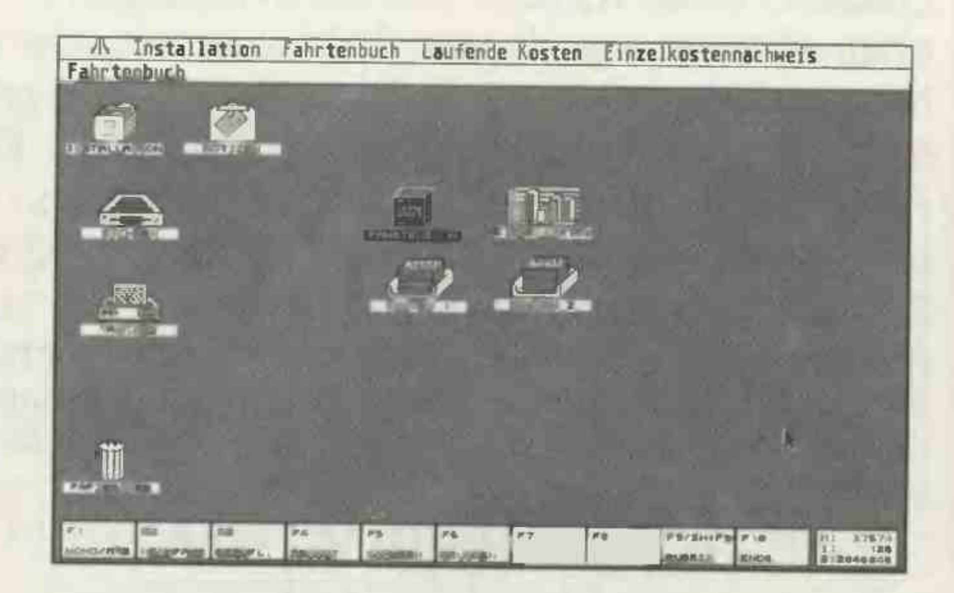
SO 32, Air-Rifle 1.2 (s/w), DM 15,-

Neu: MIDI-Paket 1

Diese Datendiskette enthält 14 Musikstücke, die mit Hilfe eines MIDI-Keyboards und eines Sequenzer abgespielt werden können. Die Musikstücke sind im MIDI-Filestandard 1 gespeichert und kommen aus den Musikrichtungen Disco, Oldies, Soundtracks und Country. Voraussetzung zur Anwendung des MIDI-Paketes ist natürlich, daß Sie ein MIDI-Keyboard und ein Sequenzerprogramm besitzen.

SO 33, MIDI-Paket 1, DM 15,-

Neu: Kfz-ST



Ganz gleich, ob Sie nun ein absoluter Steuerlaie oder ein ausgefuchster Profi sind, das vorliegende Programm Kfz-ST ist für Sie als Steuerzahler eine interessante Sache, dient es doch zur Ermittlung der Kfz-Kosten für die Steuererklärung. Kfz-ST hilft auf komfortable Weise beim Sparen von Lohn- und Einkommensteuer und ist besonders interessant für Gewerbetreibende und Freiberufler, die ihr Fahrzeug zu weniger als 50 Prozent betrieblich nutzen sowie für alle Steuerzahler, die ihren privaten Pkw auch für berufliche oder geschäftliche Zwecke einsetzen.

SO 35, Kfz-ST (s/w), DM 15,-

Biete Hardware

Verk. **2400 Baud Pocketmodem**, kein Netzteil erforderlich. Ideal für Portfolio, ST-Book, Notebook, Laptop.... Tel. 07127/51917 Jochen. Der Preis DM 230,-

Biete **SuperCharger** und Original Works für DM 800 an. Natürlich mit der neuesten Utility Disk. Das Buch zu Works ist im Preis inbegriffen. Angebote an: Volker Schillings, Tel. 06542/21347

Verkaufe **Mega ST4 im Tower**, 100 MB Harddisk, Overscan, VGA-Monitor mit Anschluß, NEC P6 Plus, div. Software. Angebote (einzeln oder alles) an Wochenenden Tel. 02161/37234

Verkaufe **Atari 520 STM + SM 124 + SF 314** (2-seitiges Laufwerk) + 10 PD Disks für DM 400,- . Anfragen an Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nußdorf PS: Hurry up, Hurry up

ATonce-Plus, MS-DOS AT-Emulator 16 MHz, neu, für DM 350,- . Tel. 040/6306124 (ab 19 Uhr)

Drucker **OKI ML193** (breit) mit neuwertigem Einzelblatteinzug und neuen Farbbändern, DM 650,- Tel. 07181/81657 Einzelblatteinzug auch einzeln!

Drucker OKI HL 390,- mit Einzelblatteinzug VB DM 950,- . Tel. 02236/68657

Wer hat mit FA. **P2S**/Göttingen Erfahrungen gemacht? Kontakt: M. Drochner, Glotterpfad 47, 7803 Grundelfingen, Tel. 0761/583533

Logitech Scanman 100-400 DPI, 36 Graustufen, 4 Raster incl. Repro Studio ST Junior 2.0 (neueste Version) 2 * benutzt. Nur DM 500,- (NP DM 600,-) sowie Voltcraft NG15 Netzgerät 1,2-15 Volt DM 50,- jeweils + DM 10,- Versand. Sacha Roth, Ihmepassage 10, 3000 Hannover 91, Tel. 0511/445642

Verkaufe **Atari SC 1224** (100% OK) Farbmonitor für VB DM 400,- . Suche Tauschpartner für MIDI-PD Programme und einen Sound-Sampler. Tel. 02471/2486 (Sven)

Cameron Handy Scanner 100-400 dpi + orig. Software für DM 280,- sowie SH 205 Festplatte 20 MB für DM 200,- . Tel. 07305/22729

An Abholer: **Originalfloppy SF 314** 100% O.k. DM 190,- ca. 2 Jahre alt. Arne Kaemer, Thielbek 1, 2000 Hamburg 36, Tel. 040/345237 Tausche auch Originalsoftware.

1040 STF, Monitor, Maus, Mega-Uhr, TOS 1.4, Megafile 30 DM 1500,- Tel. 040/212366 (ab 15.30 Uhr)

Verkaufe **1040 STFM mit TOS 1.4** und 2 MB + SM 124. Alles in sehr gutem Zustand. Preisvorstellung DM 1200,- . H. Lütgert, Obstallee 41, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3641933

Supercharger 1 MB bestückt, incl. Co-Prozessor, MS-DOS 4.01, Handbuch und Netzteil VB DM 650,- . Tel. 06742/6324

Festplatte Original **Atari Megafile 60**, 60 MB incl. PD-Soft (wenig benutzt) VB DM 950,- Tel. 06742/6324

Motherborard 80286 Landmark 16 MHz incl. 1 MB – Bestückung VB DM 270,- sowie Coprozessor 8087/8 MHz zum 8086 für VB DM 130,- Tel. 06742/6324

Mega 4, 68030 25 MHz und 68000 8 MHz (Hypercache 030), SM 124, Farbe BORDEAUXROT! DM 3500,- . HD 52 MB SCSI, 17 ms DM 100,- . Crazy Dots Grafikk. DM 1100,- . Alles VHB wg. NeXT. Tel. 0621/373499 (Anrufb.)

Laptop – Epson PC-AT-Portable 80286 PR 8-12 MHz 640 KB A-SP 32 KB Rom, 20 MB Festplatte, LCD-Bel., 2 Text-Prg. 3 Monate neu Orig. gegen Gebot. Tel. 0221/416901 oder 02236/65110

Biete an: **SIMM und SIPP Module Speichererweiterung** z.B. für STE auf 2 MB DM 240,- auf 4 MB DM 430,- . Info anfordern Michael Mauthe, Bertha Suttnerstr. 28, 7730 VS-Schwenningen

Schneider CPC 464 mit GT 65 und Literatur und Kassetten DM 160,- . Tel. 06126/53431 (nach 18 Uhr)

Atari 1040 STE und S/W-Monitor und Drucker. Preis DM 1200,- . TEl. Lehnin 384. Frank Duhse, Am Hasenkamp 14, O-1804 Lehnin

Atari 520 ST, 512 KB, Floppy und Maus DM 500,- (ab 15 Uhr) Tel. 06831/87641

Atari-ST Speichererweiterung OverScan, PC-Speed, KAOS 1.4.2, u.v.m. sowie neueste Software wegen Systemwechsel abzugeben. Info H.E., Zur Spinnerin 18/4, A-1100 Wien, Tel. 0222/6045821

1040 ST (TOS 1.4), SM 124, Maus für DM 800,- . **NEC P2200** für DM 450,- zu verkaufen. Sehr wenig gebraucht. Tel. 0651/48185 (ab 18 Uhr)

Roland SN-U110-10 (Rock-Drums) DM 70,- . Tel. 04941/71332

Atari **Komplettsystem** (2 Monit., 2 Laufwerke, Drucker) + Software (u.a. BTX, Megapaint, Tempus Word u.v.m.) sowie reichlich Zubehör abzugeben. Liste: Tel. 02241/203551

Atari 520 STFM mit SM 124, Maus, Basic, div. Literatur und Software umständehalber günstig abzugeben. Tel. 0221/415947 (Matthias)

Verkaufe **Atari Mega-STE** mit **85 MB** Festplatte, **4 MB RAM** und **5 Monate Garantie** für DM 2500,- bei Matthias Brust, Hauptstr. 159, 8751 Weibersbunn, Tel. 06094355

2/4 MB Speichererweiterung der Fa. Hard & Soft, mit 2 MB bestückt, 4 Mon. alt, NP DM 450,- für DM 300,- . Tel. 02627/399

Festplatte 30 MB, Vortex HD 30 plus, neuester Mikrokontroller, DM 600,- abends Tel. 07151/660656

Star LC 24-10 (24 Nadeldrucker) ist ca. 1 Jahr alt, keine Reparaturen, Top Zustand mit neuem Farbband und Handbuch + Referenzkarte für DM 400,- zu verkaufen. Angebote an Tel. 06348/7108

Stacy 4 4/40 MB mit viel Software, noch Garantie DM 3500,- . Tel. 02323/450912

Atari 1040 STF mit SM 124 für DM 800,- . Tel. 06163/4725

Atari 520 ST, 1 MB, SM 124, Maus, Modulator, TOS 1.0 + 1.4, 3,5" + 5,25" LW, SF 354, 20 MB HD (c't), OverScan, Uhr, alles im PC-Gehäuse, ca. 30 MB PD, Bücher, Anleitung, VB DM 1300,- . Tel. 08456/5825

1040 STE komplet + SM 124 wie neu DM 980,- . Megafile 30 wie neu DM 490,- . 5,25" LW mit Netzteil DM 150,- . Monitorumschalter für Multisync DM 25,- . Tel. 06630/722 (ab 16 Uhr)

Verkaufe **SuperCharger 1 MB 1.4 DM 450,-** . Suche SPS ST zu kaufen. E. Marx, Tel. 09143/951

Atari 1040 ST mit SuperCharger, HD, DD, 5,25" LW, im PC-Gehäuse viele Extras, Software, Drucker, Bücher und Monitor SM 124, SC 1224. Aufgerüstet auf 2 MB. Preis VB DM 2800,- . Ralf Ritschel, Tel. 05171/82544

1040 STFM + SM 124 + AT-Speed + MS-DOS + 19 Originalspiele + Soundmach. + ST-Math + 30 Zeitschriften + PD Basic + Maus + Joystick + 6 Bücher!! Neuwertig, NP › DM 3000,- , VP DM 1900,- Tel. 05031/12655

Verkaufe **Atari 1040 ST + S/W Bildschirm** + Maus DM 690,- . Verkaufe Protar 40DC-Festplatte für Atari (40 MB) 100% neu DM 1300,- VB. Carsten Tschöpe, Heidelbergerstr. 23, 6803 Edingen

Megafile-Gehäuse mit Netzteil DM 150,- VB. **Netzteil** (200W) DM 130,- VB. **AT-Gehäuse** DM 100,- VB. Karl Hoffmann, Ahornweg 12, 5353 Mechernich, Tel. 02443/6387

Stacy 4, Laser SLM 804 kaum gebraucht, Original **Script II, FibuMan e 4.0, Basichart** + div. Utilities wg. Systemwechsel DM 6300,- VB Tel. 0611/376700

Supercharger Version 1.40 1 MB kaum gebraucht für DM 550,- . Johannes Heck, Kirchstr. 10, 6300 Gießen-Wieseck, Tel. 0641/54714

Farbmonitor mit SCART-Anschluß, 42 cm Inline-Röhre, RGB-Eingang, Tonteil, geeignet für alle ST's und Amigas, nuewertig incl. Versand für DM 340,- . R. Grünbeck, D-6401 Hasenthal, Tel. 8615

Verk. **Mega ST4 + SM 124** + Calamus + 20 PD-Disks für DM 1800,- (ST4 + SM 124 allein für DM 1500,-) Tel. 06408/61472

1040 STF, SM 124, diverse Software u.a. **1st Word Plus, BTX/VTX-Manager.** Wegen Systemwechsel komplett abzugeben. VHB DM 1170,-

evtl. per Nachnahme Tel. 0461/43163 (Andreas)

Für Bastler: Defekter **Star NL-10** (vmtl Netzteil k.o.) **für DM 80,- oder Tausch** (Overscan, Maus oder Floppy etc.). Optisch tadellos!! Chr. Weyer, Am alten Friedhof 13, 5300 Bonn, Tel. 0228/635084

Laserdrucker **Siemens Highprint 7500**, HP-Laserjet II kompatibel, 1,5 MB Ram, Originalverpakkung, Garantie DM 2350,- . Bernd Beisel, Bischlingstr. 1, 8752 Laufach, Tel. 06093/8625

MMU, Glue, Shifter je DM 70,- ; **Atonce Plus** DM 340,- (16 MHz), **Floppy** orig. Atari DM 90,- . M. Wolf, Tel. 07071/27526

Einzelblatteinzug für NEC P6 und NEC P6+ für DM 329,- und DM 389,- . Tel. 0561/875823 (neu)

MIDI-Schnittstelle und kein Keyboard?? **Verkaufe 4-Oktaven Korg Synthesizer**, 8 stimmig, Multimode + Sequenzer + Notendrucksoftware, VB DM 599,- . Tel. 07144/6354

Verk. **2400 Baud Pocketmodem neu** für nur DM 230,- . Kein Netzteil erforderlich, da Line-Powered! Jochen Ehrenreich, Uhlandstr. 17, W-7447 Aichtal, tel. 07127/51917

1040 STE, SM 124, Maus, Omikron-Basic, **Megafile 30**, zus. DM 1350,- . SF 354 DM 70,- . Alles neuwertig, 1/2-Jahr Garantie. Hans Richter, 8620 Lichtenfels, Tel. 09576/338 (abends)

Atari Portfolio, kaum gebraucht (war Gewinn) für **DM 290,-** zu verkaufen. M. Bäsken, Heinrich-Heine-Str. 7, Dessau, O-4500

Epson LX 800 9-Nadeldrucker, wenig gebraucht, VB DM 220,- . Tel. 06421/15436

SM 124 neuwertig nur 2 Monate gebraucht. DM 220,- Tel. 0711/44002 (nach 18 Uhr)

NEC P 60 DM 1200,- . **NEC P 30** DM 900,- . **Laserdrucker** baugleich HP IIP DM 1900,- . Epson **LQ 510** baugleich **LQ 550** DM 670,- . **Mega STE 2/4** für DM 2350/2650. **TT04** DM 3650. **ST Fax III + Modem** DM 550,- . Tel. 089/7934074 (Amadeus)

Verkaufe **Atari 1040 STF** + Colormonitor + S/W-Monitor + 5,25" Zweitlaufwerk + TV-Tuner und viel Software VB DM 1300,- . Tel. 02228/8131

Verkaufe **Atari 1040 STF + s/w** und **F. Monitor + Software** (auch Einzelverkauf) Tel. 02161/673749

Schneider CPC 6128 mit 9-Nadeldrucker **DM 2610,- .** Originalspiele, Grün-Monitor **GT 65**, Textverarbeitung, Test Drive 2, Robocop, James Bond, Football Manager 2, Werner, Bomb Jack. Oliver Kluge, Sperlingsweg 10, 5804 Herdecke

Atari 1040 STF + Monitor SM 124, Drucker (Brother M-1109) + Scart Kabel + Maus + Joystick + Handbücher + Originalsoftware VB DM 1000,- . Tel. 02451/47798 (ab 18 Uhr)

Verk. Mega ST 1, 3 MB RAM + SM 124 + Maus + **OverScan** (alles 1 Jahr alt) + **AT-Speed** (1/4-Jahr alt) + Joystick (nagelneu) + Basic + Handbücher + kompl. Software für DM 1950,- . Lars Bobbe, Dorfstr. 17, PF 36, O-3401 Nutha

Festplatte Megafile 60, mit 4 Monaten Garantie für DM 1000,- abzugeben + sehr gute PD-Software., **Bücher** "Tips und Tricks", "GEM" je DM 10,- . Christoph Heide, Rödgener Str. 24, 5901 Wilnsdorf

CSF Speichererweiterung 512 KB, voll steckbar DM 90,- . Tel. 0911/428622 (ab 19 Uhr)

BMC-Cordless-Mouse nagelneu Originalverpackt incl. Batterie DM 150,- . Tel. 09433/6539

Wechselplatte Atari Megafile 44 28 ms, 2 Medien 88 MB, Atari und GE-Soft Software DM 1300,- . Tel. 06123/4313 (Harald verlangen)

Atari 520 ST+, SM 124, Maus, 1st Word mit Handbuch ohne Laufwerk 1 Jahr alt DM 500,- . Michael Martini, Lintzstr. 11, 5500 Trier, Tel. 0651/38515

Biete Software

Passing Shot DM 25,- , Easy Gem Dm 40,- , On the Road, Timeworks DTP VB, Text Layout III DM 55,- (für PCs), Monitorswitcher U2 DM 20,- , ST-Paint DM 50,- . Tel. 02191/71168

Originale! **GFA-Basic 3.6** DM 200,- . GUP/GSB je DM 70,- . Arabesque Pro DM 250,- . GFA-C-Konverter Pro DM 300,- . ST-Analog DM 50,- . Fast Filemover DM 30,- u.v.a. Programme abzugeben! Tel. 02104/44556 (Helmut)

Orig. **Arabesque** DM 225,- ; **Artworks Bus.** DM 350,- ; **AdressoStar** DM 35,- ; **Convert** DM 75,- ; **Calamus Anwendungs Ordner 1.1** DM 35,- . Roger Maier, Jungstr. 9, 4056 Basel, Schweiz, Tel. in CH 0613214544

Verkaufe meine **Atari-Spiele** nur Originale zu sehr günstigen Preis. Liste gegen frankierten Rückumschlag oder gegen Rückporto. Meikel Strike, Postfach 101011, 2850 Bremerhaven

Zu verkaufen: Gewinn von der CeBit'91: **Framework III Version 1.1b** für IBM-PC. Preis DM 1300,- VB. Tel. 05692/6725 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Power-Box (20 Spiele der Extraklasse) und Captain Blood (Actio) für DM 20,- . Alles Original und wie neu. Maik Gotzmann, Sportwall 1, Barth O-2380

Verkaufe Original-**Spiele** für Atari ST (Midwinter, Tankplatoon, Cruse of..., F19, usw.) Liste (50 Spiele) bei Mike Gaßmann, Untere Dorfstr. 130, 5900 Siegen

"Programm des Lebens" zur astrologischen Auswertung und Horoskop-Erstellung. Orig. mit Handbuch DM 90,- . Tel. 089/409720

Audio 3000 verwaltet Musik-Sammlungen auf LP, CD, MC, DAT & VHS-Hifi-Video (z.B. Sortieren, Suchen, Etiketten- und Listendruck) Läuft auch mit Großbildschirm und OverScan. DM 99,- ; Demoversion für DM 5,- in Briefmarken. Dirk Lynen, Donatusstr. 19, 5100 Aachen

ALMA, **das** Programmierer-Tool, erhält man bei Einsenden einer Diskette und Fr/DM 2,- für Porto & Verpackung bei Marco Strehler, Im Dreispitz 21, 8152 Glattburg (Schweiz)

Neodesk 3 DM 49,- ; That's Adress mit Registrierkarte DM 120,- ; That's Write Junior-Textverarbeitung DM 79,- ; 1st Word Plus/1st Mail/1st Xtra/1st Adress mit Registrierkarte DM 100,- . Tel. 06073/87961

Verkaufe **"Programm des Lebens"** Astrologie + Biorythmus-Brechnungen. Original mit Handbuch Preis: DM 50,- (NP DM 150,-) Tel. 08683/1799

PD-Fonts für Signum und Calamus ca. 150 Disketten mit Grafiken. Gratisinfo bei B. Müller, Brühler Str. 42, 5353 Firmenich

Verkaufe wegen Systemwechsel: On the Road, Börsenfieber, F29, Shadowgate, Orbiter, Midwinter, Their finest Hour, Leonardo ST. Preis VB. Andreas Höllers, Feldhauserstr. 25, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/66350

Verkaufe Original **"Monkey Island"** (Preis VB) sowie Star LC 10 (DM 360,-) Tel. 0751/24531 (Jens verlangen, nach 18 Uhr) Verk. Buch "Messen, Steuern, Regeln" mit komplett aufg. Platine.

ST Original **Sorcerer Lord und Roadwar 2000** (Strategie) je DM 15,- . Suche Citizen Swift Einzelblatteinzug und Wechselplatte. Tel. 02053/40761

Selbsterst. **Fonts für Creator, Graffiti/Lavadraw** zu verk. (Bodoni 34, 44, 55, 139, Century Fett 165, 180 Pixel hoch) Tel. 02941/15737

Verkaufe bzw. tausche Atari-ST Originale: **Simulcra DM 50,- ; Time DM 20,- ; Interphase DM 25,-** Tel. 0231/870248 (Marcus, ab 17 Uhr)

FibuMan V4.0 in Originalverpackung, nicht benutzt, NP DM 768,- **VHB DM 550,-** oder evtl. Tausch gegen Textverarbeitung Datenbank o.ä. Krohns, Tel. 0831/87324 (ab 20 Uhr)

Wegen Systemwechsel Software zu verkaufen. **Omikron-Compiler, Assembler, Textv. und viele Spiele.** Info verlangen: Altinsven Cengizm Postfach 1, 3326 Krauchtal BE/Schweiz

Malprogramm **Leonardo ST** DM 45,- , **Psion Chess** DM 35,- . Tel. 02225/15337

ST-Originalsoft: **X-Boot 2.0** mit Registrierkarte DM 60,- ; Proyd-das Codiersystem DM 50,- ; 1st-Sound (sw) DM 20,- ; Minigolf (f) DM 20,- ; Scheibenkleister II DM 40,- . Tel. 08349/625 (ab 17 Uhr)

Originalsoftware: 1st Proportional+ V3 mit Handbuch DM 60,- ; Protos 1.1 mit Handb. und

Reg.Karte DM 35,- ; G+ Plus 1.4 mit Handb. und Reg.Karte DM 50,- ; Anti-Viren-Kit 3 DM 45,- . Tel. 06206/707341

Biete Atari ST Originalsoftware zu faien Preisen: z.B. **Gunship, Populus, Italy '90** und andere. Ab 18 Uhr Tel. 06742/6324 Thomas

Suche Hard- und Software zu Atari z.B. 3,5" Laufwerk + Bücher + Spectre 128 + Roms

Verkaufe gebraucht: **Originalsoftware, Bücher und Magazine** z.B. GCopy, The Soundmachine III, Word Perfect u.a. Bücher hauptsächlich für GFA-Basic viele Magazine. Suchliste an: Sacha Roth, Ihmepassage 10, 3000 Hannover 91

Verkaufe Atari ST Originalspiele schon ab DM 12,- . Boris Pradarutti, Ravenerstr. 7, 5590 Cochem

Originalspiele: 221B Baker Street DM 25,- ; Lancelot DM 25,- ; Lombard Rally DM 45,- . Tausche auch gegen Larry 3. Tel. 0228/452499 (ab 18 Uhr)

Originalprogramm mit Anleitung zu Superpreisen zwischen DM 20,- bis DM 45,- von privat abzugeben, z.B. Gunship, Xenon 2, Sherman M4, Waterloo, Locking for Love, Fighter Bomber, North & South, Italy 90 und andere (ca. 15 Stk). Ein Anruf lohnt sich bestimmt ab 18 Uhr Tel. 06742/6324

Originalprogramm zu PC bzw. PC-Emulator Startreck (The Rebel Universe) für CGA-Karte VB DM 30,- Tel. 06742/6324

Original **SciGraph Vers. 2.08** Noch nicht installiert! Wegen Systemwechsel zu verkaufen. Preis Verhandlungssache. Tel. 06856/1645 (ab 19 Uhr)

Ich verkaufe **Larry 2 und Ghostbusters 2** zu je DM 50,- . Tobias Heinemann, Thunstr. 3, 2000 Hamburg 52, Tel. 040/829936

Originale zu verkaufen: **Platinenlayout MPe II+** (NP DM 298,-) für DM 180,- ; Platon V1045 incl. Gerber-/Plotter- und XYZ-Anlagen-Treiber (NP DM 298,-) für DM 200,- abzugeben. Tel. 02203/83970 (ab 18 Uhr)

Software für den Atari 520 ST: Night Shift DM 20,- ; Indiana Jones DM 40,- ; Loom DM 40,- ; Fugger DM 20,- ; Drakkhen DM 30,- ; Tom u. Jerry DM 20,- ; Paperboy DM 15,- ; Buffalo Bill's Rodeo Games DM 20,- . Tel. 06831/87641

Script 2.0 unbenutztes Original, zusammen mit ca. 300 Signum-PD-Fonts für DM 240,- zu verkaufen. Quick ST II, unbenutzes Original DM 40,- P. Weber Tel. 02251/52689

Cubeat DM 300,- . Tel. 04941/71332

Originalspiele günstig abzugeben. Liste anfordern! Preise zwischen DM 10,- und DM 30,- ! Andreas Grundheber, Udostr. 54, 5500 Trier-Euren, Tel. 0651/85433

Grafiker bietet Calamus Fonts! Grundschriften DM 30,- , jeder weitere Schriftschnitt DM 20,- zzgl. P+V. Info R. Lüddecke, Klingelbergerstr. 18, 7601 Durbach, Tel. 0781/41277

Tempus-Word DM 300,- ; Kuma-Resource DM 40,- ; Devpac-Assembler DM 90,- ; Edison DM 90,- ; Protos DM 30,- ; Turbo-ST DM 20,- ; Twist DM 15,- ; Atari-ST-Grafikbuch + Disk DM 15,- . Tel. 0421/72990

1st Adress 2.04D DM 70,- VB; MS-Pugerview (PC) DM 50,- ; Börsenfieber PC DM 40,- . Suche Tempus Word. Tel. 02191/71168

1040 ST, SM 124, Wordplus 3.15, Adimens GT PLus, Soundmashine ST, Steinberg Twelve + Songsammlung zus. oder einzeln. Tel. 06103/45551

Verk. **BTX-Term. ST mit Modemkabel** DM 90,- . Tel. 06039/7199

Daily Mail (Brieferstellungsprogramm) mit 120 Seitigem Handbuch und Originaldiskette für nur DM 100,- (alles Original) unter der Teln. 06348/7108 (Volker) für ST zu verkaufen.

Originalsoftware Pirates und Ultima V für den Atari ST für je DM 40,- unter der Teln. 06348/7108 (Volker) abzugeben. Beide Versionen haben Originalhandbücher (in Englisch)!

Verk. **Repro Studio V1.1** (Vollversion) incl. Scanner 4 Mon. alt. Tel. 0951/28704 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: Lattice-C 3.04 für DM 75,- ; **Protos** Dm 35,- ; **Kommando ST** DM 25,- . Info Telecom 07142-51661 (w) Eric Böhnisch (Don Chaos)

Original-Software: **DynaCADD V. 1.73** Superprogramm, Neupreis ca. DM 2500,- (Update kostet ca. DM 500,-) Mein Angebot: DM 400,- . Logistix (engl) DM 160,- Tel. 069/618370

Orig. Software: Grafstar DM 30,- ; VIP Prof. Tab. Kalk. DM 50,- ; ST Protekt DM 15,- ; Handbücher Mortimer 1; Harlekin 1 je DM 15,- ; Logistix Handbuch 1.2 DM 30,- . Ralf Utz, Glückstr. 3, 8520 Erlangen

Schmeckerchen: **Film Direktor; Art Direktor;** Arena; **The Pawn;** Winter Games; **World Games;** The Music Studio je nur DM 20,- . P. Andreas, Liebstädter Str. 6, 0-8300 Pirna

Original **Write On** komplett mit Handbuch und Registration (NP DM 148,-) für DM 100,- . Demo und 2 Signum-Fontdisketten gratis bei: Dr. Stefan Römisch, Friedrichsberger Str. 22, 0-1017 Berlin

Neodesk 3.0 mit Icondisk, Oil-Imperium, Imperium je DM 50,- ; Wall Street Wizard DM 45,- ; Turbo ST 1.6 DM 35,- . Alles Originale mit Handbuch. Dirk Hebbel, Tel. 04286/794, Bahnhofstr. 12, 2730 Gyhum

Beckerbase ST (DB-Datenbank) mit Hand- und Einsteigerbuch DM 80,- . ST-Archivar (Heim) DM 30,- . GFA-Monochromkonverter DM 20,- alles Orig. Dieter Rinne, Hannoverschestr. 50, 3065 Nienstädt

Synthdat 2.0 ist da. Alle Synthesizer und Sampler incl. interessanter Zusatzinfos für DM 20,- bei Dariprint Softworks, Menkestr. 65a, D-2948 Schortens 1

Carrier Command, Bloodwych, Hard Drivin, Starglider, World Cup (mit Kick off), Harrier Flugsim., Space Racer, DM 25-35,- . NEC P6 alt, DM 550,- , Tel. 06132/3486 (nach 19 Uhr)

Originale: **1st Proportional+** V.3. DM 60,- ; Protos 1.1 (m. Reg.Karte) DM 35,- ; G+Plus DM 40,- Tel. 06206/707341

Original **Invest** DM 45,- komplett mit Anleitung und Verpackung. Tausch auch gegen Original Their Finest Hour. Benjamin Christen, Hölderweg 7, 7406 Mössingen, tel. 07473/3330

Mega PCB (Platinenlayoutprogramm), **Adimens 3.1+** DM 250,- . Th. Sudemann, Tel. 02332/13871 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **ST-Originale** ab DM 5,- ODER tausche 2-4 alte Spiele gegen ein neues. Suche z.B. Cadaver oder Brat. Tel. 0721/856903

Power Hardcopy – Das PD-Hardcopyprogramm für den ST: 9 + 24 Nadeldrucker + HP & Atari Laserdrucker v.v.m. mit Updateservice für 2 Updates direct vom Autor **nur DM 25,- incl. Disk + Versand. Sacha Roth, Ihmepassage 10, W-3000 Hannover 91**

Verkaufe wg. Systemwechsel mit Orig.-Handbüchern: Maxidat neu DM 60,- ; ST-Analog DM 40,- ; Etikettendruck DM 50,- ; div. Zeitchriften. Paul Labudda, Tel. 030/7128962

Verkaufe **STOS-Gamecreator** für DM 70,- . Tel. 0621/822962

Originale incl. Handbuch: **Calamus 1.09N mit 34 Fonts**, incl. Didot-Fontedtior DM 510,- . Didot-Lineart (konvert. Postscript-Fonts nach Calamus u.v.m.) DM 400,- . Tel. 04521/71195 (nach 19 Uhr)

Biete für **ST Lombard Ralby**, Fred Feuerstein, Motorbike Madness, Action Service für je DM 15,- . GFA-Basic 2.0 Buch DM 12,- und GFA-Basic 3.0 DM 35,- . Tel. 06198/7214 (Andreas)

The Secret of Monkey Island für **DM 60,-** bei Andreas Wilzeck, Tel. 02821/49340 **Original** nur gegen **NN!**

Berechnung v. Dämpfungsgliedern (HF-Technik) Teilwiederstände, Inpedunz, USWR, Anpassung, Reflexion, Leistung usw. A. Reichensperger, Dettenharter Str. 12, 8851 Tupfheim, Tel. 09004/733

Technocad (früher Campus CAD) Original mit unbenutzter Registrierkarte für DM 700,- . (NP DM 1000,-) abzugeben. Tel. 0851/73680 (Michael)

Verk. gut erh. Originalspiele für Atari ST **(z.B.**

Gunship DM 25,- ; Falcon DM 25,- ; B. of Britain DM 30,- ; Bloodwych DM 20,- ; Populus DM 25,- Kostenlose Liste anf. L. Sevenich, St.-Barbara-Weg 15, 4173 Kerken

GfA-Basic 3.5 Interpreter/Compiler (NP DM 199,-), "Das große GFA-Basic Buch" Data Becker (NP 59,-), für DM 150,- abzugeben. Tel. 0201/713923 (ab 19 Uhr)

Gründe priv. PD-Pool nur für Signum-Fonts. Um Doppel-Käufe zu vermeiden, gemeinsame Einlagen (koordinierte Einkäufe) und gemeinsame Entnahmen. Frank. Rücksende-Kuvert an Anton Cywka, Dachauer Str. 32, 8080 FFB

Original **Adimens 3.1** mit div. Anwendungen und dem Adimens Praxisbuch mit Diskette DM 310,- . Tel. 030/3667097

Biete Buch **"Keative Grafik auf dem Atari ST"** incl. Disk und Bookware "Leonardo ST" für insg. DM 100,-. Reiner Schmied, Schlenkestr. 54, 4620 Lastrop-R., Tel. 02305/23196

Sherlook Schrifterkennung funkelnagelneu, originalverpackt mit Registrierkarte DM 200,- . Tel. 02325/796139 (auch BTX)

OmikronBasic-Compiler V3.06 (Original) und 3 Bücher zu verkaufen. Angebote an: J. Laurenz, Bergstr. 16, 3002 Wedemark

Suche Hardware

5,25"-Laufwerk extern, möglichst günstig gesucht. Tel. 0234/473916. Tim Kowalewkli, Am Schamberge 75, 4630 Bochum 5

Suche **5,25" Laufwerk**, extern für AT-Speed/Mega ST. Tel. 0221/724356 Sascha (abends)

Suche für meinen Mega ST4 anschl. fertiges **720K 3,5" doppelseitig. Laufwerk**. Tel. 0211/723935 (ab 18 Uhr)

Einzelblatteinzug f. NEC P2200. Tel. 04822/2367 (nach 19 Uhr) Chr. Bomholdt, Beseleralle 29, 2217 Kellinghausen

Suche **Traktoreinheit für Epson JX-800**. Gebraucht oder neu. Angebote an: Michael Keck, Alte Biberacher Str. 10, 7957 Schemmerhofen, FAX 07356/4201

Defekte Hardware gesucht für 1kg – 1 PD. Wenn nur teilweise defekt dann DM. Suche Drucker 24 Nadel. Ruft an unter Tel. 0431/14351 (ab 18 Uhr) oder BTX 043114351

Suche für 1040ST: **Drucker** (bis DM 150,-); **Ext. Floppy 3,5"** (bis DM 80,-); Post zugel. **Modem** (bis DM 100,-); Hardware **DOS-Emulator** (bis DM 120,-). Mo-Do Tel. 089/3518954

Wechselplatte (Megafile 44 od. Syquest 44 anschlußfertig) mögl. preiswert gesucht. Peter Schmitz, Wanheimer Str. 94, 4100 Duisburg 1, (Evtl. auch vorh. Medien)

Suche dringend **Harddisk für meinen ST**. Sollte einigermaßen preisgünstig sein. Verkaufe gut erhaltene Fachliteratur für XL. BTX/Tel. 08561/4695

Suche **Wechselplatte** (Megafile 44 o.ä.) bis DM 600,- . Tel. 08171/8341

NEC P6 automatischer Einzelblatteinzug bis DM 300,- gesucht. Tel. 02327/89164 (ab 18 Uhr)

HF-Modulator für 1040 STF bis DM 100,- . Tel. 02327/76481. Hole ab im Raum Ruhrgebiet.

Suche **Mega ST Komplettsystem**, mindestens 2 MB, Harddisk, 24-Nadler oder Einzelkomponenten. Zahle fairen Preis bar. Tel. 089/3089408 oder 089/795865 (bis 24 Uhr) Tommy

Suche **Monitor SM 124** günstig zu kaufen. Tel. 0521/488630

Suche Computerschrott aller Art. Nicht wegwerfen, sondern zu mir schicken! Übernehme Portokosten! An Pfalz, Beethovenstr. 15, 7920 Heidenheim

Suche Software

Suche dringend **Infocom-Adventures!** Zahle bis **DM 40,-** ! Tel. 0671/31462 (14-22 Uhr, Mathias)

Suche: Ein ähnliches Programm wie den **"Demo-Maker"** auf dem Amiga und GFA und Omikron Compiler (Beides für ST oder STE). Holger Köhler, Im Finstertal 2, 3437 Bad Soden-Allendorf

Calamus-Fonts gesucht evtl. auch Tausch (PD-Fonts). Schreibt an **Thomas Spinner**, Hornisgrindestr. 3, 7602 Oberkirch 3

SiFOX-Zeichensatzdisketten gesucht. Klaus Gawol, Goethestr. 14, 6114 Groß-Umstadt

Suche **Pferderennspiel (mono)**. Angebote: Tel. 089/2800606 abends

Suche Fussball-Simulation **Italy '90**. Rainer Müller, Gartenstr. 25, 3570 Stadtallendorf, Tel. 06428/1691

Hero, River-Rescue, Atari STE. Thilo Nickel, Henerstr. 83, 6500 Mainz 42

Ich suche günstig ass. Datenbank **Themadat** (Original) sowie gutes Statistikprogramm. Michael Monzer, Tel. 0711/755507

Kaufe Calamus-Fonts. Listen bitte an: Jürgen Strahm, Postfach 1227, 8600 Bamberg 1. Jeder erhält 100% Antwort!

Wer gibt günstig einen Original-**Omikron-Compiler** ab? Versionsnummer ist egal! Davis Scribane, Müggelschlößchenweg 36, O-1170 Berlin. *Omikron-Basic forever!*

Suche Signum-Schriftsätze **(nur Originale)** G. Kreile, Finnmarkring 8, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6781648

Suche **S5PG** Step5 Entwicklungssystem von Karstein Datentechnik zu kaufen. E. Marx, Göhren 51, 8834 Pappenheim 1, Tel. 09143/951

Ich suche folgende **Games**: The Secret of Monkey Island, Rings of Medusa, Turican II, Trans World. Tel. A-0043/435251594 (Christoph verlangen)

Suche **Original Protext Version 2.1** für Atari ST (3,5") Altes Bookware-Textverarbeitungsprog. aus dem Verl. Markt & Technik. H. Keßner, Tel. **04533/8504**

Saporoschje ST oder ähnliches Programm, mit dem man auf dem ST **russisch** schreiben kann, gesucht. Rüdiger Lotze, Frierichstr. 61c, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211/378233, FAX 341988

Suche **franz. Wörterbuch** und Vokabeldateien der Lehrbücher Etundes Francais Echanges 1-3 im Discimus-Format. Angebote an T. Eisenberg, Ndv.-Wöllstädter-Str. 26, 6361 Niddatal 1

Suche **Omikron-Basic Compiler** Tel. 0931/887233

Suche billig Originale jeder Art + **PD-Tauschpartner** für Atari ST + MS-DOS. Kopiere auch PD gegen Unkostenbeitrag. Lutz Bittner, Warndtstr. 57, 660 Klarenthal, Tel. 06898/37133

Suche PD-Software aller Art. Tausch möglich. **Suche F-19** günstig zu kaufen. Suche Tauschpartner in MV. E. Masura, Ku-Ba-Str. 43, O-2330 Bergen (Rügen)

Suche Codekeys, MultiGem sowie gutes und schnelles Platten-Backupprogramm. Wolfgang Ott, Ulrichstr. 8, 7990 Friedrichshaven 1, Tel. 07541/71407

Suche **Hybrid Arts Editor** für Yamaha DX 21,27, 100 Synthesizer – günstig. Suche Songs für Twenty- Four-Sequenzer. Tausche auch MIDI-PD-Disketten. P. Strankowski, Ottilienstr. 10, 4630 Bochum 7

Suche **Protext-Buch** v. Markt&Technik sowie evtl. Fonts für Protext. Wer hat Erfahrung damit? Tausche ggf. gg. Signum-Buch v. Data-Beker oder Omikron-Basic. Martina Hellmich, Friedrich-Engels-Str. 10, O-1252 Grünheide

Suche **Editor + Sounds** für DX7/II. Verkaufe Creator-Grafik Prg. Original DM 90,- . Tel. 0431/564286

Suche **kyrillischen Zeichensatz für TeX**. A. Krauss, Jahnstr. 4, 6601 Riegelsberg

Suche Sport-Manager-Programme. Angebote an: Stefan Stadelmann, Tausendbühlweg 9, 8562 Hersbruck

Suche **Ultima 4** und **5** einschließlich Handbuch! Wenn möglich **Originaldiskette.** J. Heidmann, Dänenweg 2c, 2050 Börnsen, Tel. 040/7205190

Suche günstig Handbuch für Campus Malprg.

Begleitliteratur für den Anwender von ST-Software



Das unentbehrliche Grafikbuch für alle ATARI, AMIGA und PC-Benutzer

HARDCOVER, über 600 Seiten
incl. Diskette, Bestell Nr. B-434
ISBN 3-923250-80-0

DM 79,--

für Musiker und Tontechniker, Homerecording und Midi-Freaks, für den Programmierer und Anwender

HARDCOVER, über 400 Seiten
incl. Diskette, Bestell Nr. B-421
ISBN 3-923259-72-X

DM 69,--



Das Buch stellt zusammen mit der beiliegenden Diskette und dem Programm ST-DIGITAL einen Kurs dar, der Sie ohne Vorkenntnisse in die Grundlagen der Digitaltechnik einführt. Der didaktische Aufbau orientiert sich bewußt am Anfänger. Dadurch eignet sich der Kurs bsonders für den technisch interesierten Personenkreis der bislang den Einstieg in die Digitaltechnik als zu schwierig empfand. Zu jeder Beispielschaltung enthält die Diskette zum Buch ein Dokument für den Logiksimulator ST-Digital aus dem *Heim-Verlag*. Die Verbindung von Buch und Diskette ergibt eine kurzweilige und eindrucksvolle Lehrmethode, die abstrakt erscheinende Vorgänge transparent werden läßt, also ein Muß für jeden der mit Digitaltechnik zu tun hat oder diese kennenlernen will.



INHALT:
-Logikgatter und derenVerknüpfungen
-statische und dynamische Flipflops
-Schiebe-, Speicher- und Ringregister
-Serielle Datenübertragung
-Demoschaltungen
-Binär-, BCD- und Dekadenzähler
-Multiplexer und Demultiplexer
-Decoder und Adreßdecoder und Datenselektoren

HARDCOVER, über 300 Seiten
incl. Programmdiskette
Bestell Nr. B-449
ISBN 3-923250-87-8

DM 59,--



Das Buch für den richtigen Einstieg auf dem ST. Der Leser wird in die Bedienung des ATARI leicht verständlich eingeführt.

HARDCOVER, über 450 Seiten
incl. Diskette, Bestell Nr. B-400
ISBN 3-923250-69-X

DM 59,--

Das Übungsbuch für die CAD-Praxis ermöglicht ihnen den problemlosen Einstieg in die Welt des CAD anhand des Programmes CAMPUS

HARDCOVER, über 300 Seiten
Bestell Nr. B-418
ISBN 3-923250-67-3

DM 59,--



BESTELL - COUPON

Heim Verlag

Heidelberger Landstr.194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel.: 0 61 51 / 5 60 57-58
Fax: 0 61 51 / 5 60 59

Bitte senden Sie mir

__________ zzgl. Versandk. DM 6,--

__________ (Ausland DM 10,--)

unabhängig von der bestellten Stückzahl

Name, Vorname __________

Straße __________

PLZ, Ort __________
oder benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

in Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpf Str. 118
A-6020 Innsbruck

in der Schweiz:
Data Trade AG
Landstr.1
CH-5415 Rieden-Baden

Cyber Sculpt 3D 2.0; PC-Emulator für MS-DOS. Rainer Flauaus, 6750 K'lauten, Tel. 0631/49993

Suche **Omikron-Basic Compiler** ab V.3.0. Biete bis DM 50,- . Tel. 08171/8341

Suche **Signum-Fonts**: Schulausgangsschrift DDR Lat. Ausgangsschrift GEM. Bildungsplan für GS in B-W. T. Kemmlage, 7234 Aichhalden, Tel. 07836/2432

TV Sports American Football in einer lauffähigen Version für den STE 1040. Bitte nur Original. Hugo Waschkeit, Engelbostler Daum 83, 300 Hannover 1

Suche **Signum-Schriftsätze** nur Originale kein PD. Gerhard Kreile, Tel. 040/6781648

Harte Nuß für PD-Programmierer. Suche PD-Accessory für Signum, das mathemat. Funktionen, a la TeX als Formelausdruck im PAC-Bildformat erstellen kann. Jens Schulz, Tel. 04121/5885

Suche Planspiele (Wirtschaft) für Atari Mega 2. Wer weiß Rat, wo bekomme ich solche Programme? D. Polling, 4933 Blomberg

Modula 2 Original (SPC, Hänisch o. Megasmax) gesucht! Angebote an: J. Laurenz, Bergstr. 16, 3002 Wedemark

Tausch

Tausche PD-Software 1:1 oder Rückporto. Katalogdisk oder sonst. Listen an Oliver Böhmerle, Wallmerstr. 38, 7000 Stuttgart 60

Suche **Tauschpartner** für Atari + MS-DOS. PD's aller Art vorhanden. Andreas Kösters, Dreikönigenstr. 15, 5164 Nörvenich, Tel. 02421/75274

Biete Atari **PD-Disk Ihrer Wahl gegen leere Telefonkarte** A. Fischer, Am Priel 10, 8855 Monheim, Tel. 09091/1471

Suche **Tauschpartner** für **PD-Disketten**. Listen oder Disks an: Stefan Janeschitz, Im Mühlenfeld 24, 4400 Münster 51

Suche Tauschpartner für PD-Software und Originale. Liste an Klaus Rodler, Amm Sportfeld 9-11, 8391 Salzweg. 100% Antwort!

***** PD-Soft ***** Tausche 1:1 oder gegen Unkostenbetrag. Listen bitte beifügen. David Scribane, Müggelschlößchenweg 36, O-1170 Berlin **"PD – Die Idee mit Zukunft"**

Wer tauscht mit mir PD-Disketten. Spiele + Prg. Liste mit Angebote und Wünschen an D. Meyer, Reulestr. 5, 1000 Berlin 42

Hallo PD-Besitzer! Suche **PD-Programme im Tausch gegen Banknoten/Briefmarken! Schickt** Eure Listen an: Christian Weller, Amselweg 9, 6349 Sinn, Tel. 02772/51935

Neodesk 3, That's Write + Adress, Printing Press Profesional. Atari Maus mit Pad – DR DOS 5.0 Mikrosoft Works gegen Atari ST oder MS-DOS Software (Tausch) Tel. 06073/87961

Suche **Tauschpartner für PD-Disketten**. Über 1000 Disketten vorhanden. Schickt eure Listen an Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 4709 Berghamen

Kontakte

Wer druckt mir preisgünstig **Signum-Dokus per Laser** aus? Wer scannt mir graf. Vorlagen für Signum? Klein, Pfaffen-Wald 21, 6509 Schornsheim

Suche Kontakt zu **Omikron-Basic** Programmierern. Björn Schölling, Auf der Breite 38, 5800 Hagen 1, Tel. 02331/586653

Aladin 3.0-User! Habe Probleme mit dem Überspielen der Systemdiskette. Bitte melden! Suche PD-Kontakte im Bereich Bayreuth/Kulmbach, P. Meier, Tel. 0921/39064

Wer hat **Erfahrung in Calamus und Omi-Basic**. Bereich: Trier-Saarland. Meldet Euch bei: Rolf Hell, Sportplatzstr. 20, 5509 Damflos, Tel. 06503/8955 (nach 18 Uhr)

Suche Kontakt zu anderen ST-Usern mit PD-Software zum Tauschen. Günter Wiedersich, Strangweg 27, 7079 Böbingen/Rems

*** STraight Up Club *** Wir suchen weiterhin Mitglieder aus aller Welt. Info gratis, Zeitschrift DM 4,- . Timo Krämer, Kelterstr. 11, 7319 Dettlingen/Teck. **Es lohnt sich!**

Chessbase! Suche Anwender zwecks Erfahrungs- oder Partientausch. Christian Schmitt, Tel. 06201/75386

Suche Leute, die mir evt. gegen Bezahlung beim **Anschluß eines "PC-Scanners"** an den ST helfen und Erfahrung mit A4-Scannern haben! **Eilt sehr!** M. Mareck, 4300 Essen 1, Tel. 0201/265170

Suche **PD-Tauschpartner in Düsseldorf**. Thorsten Föll, Tel. 0211/419816

Achtung! **Suche StudentInnen,** die mit mir **Tempus Word** sammelbestellen. Original mit Handbuch ab **DM 250,-** möglich! Meldet euch zahlreich und schnell. M. Mareck, Tel. 0201/265170

1. Atari Club Colonia bietet seinen Mitgliedern weitere Leistungen an: Eigene Reparaturservice im Aufbau. Info DM 1,- bei 1. Atari Club Colonia c/o R. Straberg, Alzeyer Str. 32, 5000 Köln 60

CCM-Mailbox: 0571/42693. Riesiges PD-Angebot für ST, PC und Amiga. Neu: c't-Listing-Service. Wer nicht anruft, ist selber Schuld und wer will schon schuldig sein? **MB 0571/42693**

Suche **Erfahrungsaustausch mit DTP-Calamus-Anwendern**. Raum PLZ 4000 bzw. 4040. Michael Günther, Mühlenbuschweg 11, 4040 Neuss 21, Tel. 02107/6942 oder 02107/76227

Verschiedenes

STE-Besitzer Achtung: Speichererweiterung 4 MB + ATonce 3.5 8 Mhz + Steckadapter für STE zus. DM 500,- Fast Filemover Orig. nur DM 40,- Neodesk 3.0 Orig. DM 50,- nach 18 Uhr Ralf: Tel. 02651/3415

Suche **Atari-Portfolio** mit Zubehör und **ST-Original-Spiele** (beides gebraucht). Angebote an: Ulf Baumart, Bonhoeffer-Str. 4, 4172 Straelen. PS: Löse PD-Sammlung auf – Listen anfordern.

Suche gebr. günstigen Scanner. Verk. Düsseldorfer Ei (Atomzeit empf. mit Kalender + Terminplaner) Drucke Ihre privaten Calamus-CDK's auf meinem Laser SLM804 aus. Tel. 0441/885543

Habe **Probleme mit der Harcopy vom GEM aus auf Epson LQ-850**. Wer kann helfen? Suche günstig eien QL-Emulator, möglichst neu. B. Rose, Gudenauer Weg 88, 5300 Bonn

Suche **Literatur sowie Source-Codes** für GFA-Basic 3.0. Tel. 02101/271484. Falls Leute im Raum Neuss mir Tips geben können, ebenfalls anrufen!!

Biete an: Lösungen zu Larry 1-3, Kings Quest 1-4, Loom Police Quest 2 je DM 10,- . C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg

Tausch bzw. verkaufe orig. Softw. mit R-Karte: Creator, Degenis, Headline, Scarabus u.a. Suche + tausche Grafiken + Signum-Fonts. Tel. 030/3641933

Scanne preiswert Ihre Vorlagen bis DIN A4. Gratisinfo bei Peter Weber, Josefstr. 11, 5350 Euskirchen, TZel. 02251/52689

PD-Spiel "Eiskalt" gegen Einsendung einer Diskette und Rückporto: Udo Gollub, Fidelgasse 6, 8400 Regensburg

Scan-Service: DIN A4-Vorlagen bis 400 dpi in 256 Graustufen (sw/farbe) - auch Ausdruck auf Laserdrucker. Tel. 04551/91362 (ab 19 Uhr)

Biete an: **GFA-Basic Entwicklungssystem** V2.02 (Interpreter/Compiler) für DM 30,- . H. Reith, Allmannsdorf 18, 8835 Pleinfeld

Suche **Buch 1st Word+ V2.06** und Schaltplan bzw. Info über Selbstbauscanner. Habe auch Probleme mit PC-Ditto, MS-Dos betr. Syst. wird nicht angenommen. Walter Schäfer, Tel. 06158/86480

Suche für Programmpflege **Aditalk-Programmierer im Raum Böblingen**, Stuttgart. Wilga-Dienstleistungen, 7030 Böblingen, Breslauer Str. 65, Tel. 07031/223531 (9-12 Uhr, 14-16 Uhr)

300 MB **altgriechische Texte** sind jetzt auf CD verfügbar (TLG). Wer kennt oder schreibt Suchprogramm? Dr. N. Blößner, Eifelstr. 42A, 8400 Regensburg

Biete thermisch gesteuerte **Lüfterregelung** (neu) für DM 25,- . Leichter Einbau in Mega ST oder Megafile. Einbau auch in anderen Festplatten möglich. Tel. 030/7916872 oder 7735249

ST-Magazin 5/88 – 11/89 je DM 4,- . Sehr guter Zustand. Per NN zuzügl. Versandkosten. Ralf Schatz, Angerweg 2, 4220 Dinslaken

PC-Engine (RGB), nagelneu, mit 5 Top-Spielen (Tiger Heli, Dragon Spirit, Dungeon Expl. u.a.), nur DM 350,- . Mit 5-PL.-Adapt und 2. Turbo-Joypad. R. Stenzel, Fließbachstr. 12, 8520 Erlangen

Suche Buch **Atari ST Intern** Band I. Holger Silbermann, Hersfelder Str. 12, Dresden O-8028

Biete an **Bücher**: Programmiererpraxis GFA-Basic 2.0 (M&T), GFA-Basic 2.0 für Insider (M&T) zu je DM 20,- . H. Reith, Allmannsdorf 18, W-8835 Pleinfeld

Verkaufe **ST-Zeitschriften**: ST Computer kompl. 61 Hefte a DM 3,- . PD Journal kompl. 24 Hefte a DM 2,- . 6800/ST Magazin 31 Hefte a DM 2,- . Atari Magazin 21 Hefte a DM 2,- . Data Welt 12 Hefte a DM 2,- . ST-Vision 2 Hefte a DM 2,- . 12

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

Inserentenverzeichnis

IM NÄCHSTEN HEFT

ATARI-MESSE 1991

Was hat Atari in diesem Jahr auf der Messe vorgestellt? Ist der ST Book jetzt wirklich lieferbar? Bewahrten sich die Gerüchte um eine True-Color-Karte für den TT? Antworten auf diese und viele weitere Fragen finden Sie in der nächsten Ausgabe.

GRAFIKKARTEN

Wesentlich umfassender als geplant ausgefallen ist der ursprünglich schon für diese Ausgabe angekündigte Vergleichstest zum Thema VGA-Grafikkarten für den Atari ST. Welche Karte was zu welchem Preis leistet, lesen Sie in Ausgabe 10/91.

TOS-UPDATE?

Die Sensation ist perfekt: Mit kleinen Modifikationen läßt sich TOS 2.05 in allen 'alten' ST-Modellen verwenden! Somit eröffnet sich allen ST-Anwendern die Möglichkeit zu einem TOS-Update, um die neuen Funktionen des STE/TT-Desktop nutzen zu können. Was Atari dazu sagt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

SOFTWARE

Eine Vielzahl brandaktueller Programme werden wir auch im nächsten Heft vorstellen. Calamus SL wird dabei zusammen mit den potentiellen Konkurrenten von 3K und Compo eines der Hauptthemen sein. Außerdem nehmen wir Formular Plus, die Weiterentwicklung des PD-Programms Formular, unter die Lupe.

PUBLIC DOMAIN

Super Boot in der Version 7.0: Wir geben Ihnen Tips zum Einsatz dieses leistungsfähigen Boot-Selectors, für den bisher nur eine englischsprachige Anleitung existiert. Weiterhin informieren wir Sie wie gewohnt über die aktuellen Neuerscheinungen im PD-Bereich.

AUSSERDEM ...

Neue Spiele für den ST und die Lynx. Einsteigerkurse zu Tempus Word, Phoenix, TeX und Omikron.Basic. Ausführliche Vorstellungen interessanter PD-Programme. Nicht zu vergessen das Leserforum, die kostenlosen Kleinanzeigen und: Das PD-Programm der Saison.



Das nächste Atari Journal erscheint am 17. September 1991

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb eine Liste aller Programme nicht jeden Monat im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5″ Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse
  (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme
  zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,-
  (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandanschrift

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13



Per Telefon

Heim Verlag
PD-Versand
Tel. (06151) 5 60 57
Fax: (06151) 5 60 59

IMPRESSUM

Atari Journal

Die Fachzeitschrift für ST und TT

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)

Autoren dieser Ausgabe
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Laurenz Prüßner (lp)
Carsten Borgmeier (cbo)
Gisela Koehne (gk)
Lars-Iver Kruse (lk)
Ernst Payerl (ep)
Christoph Kluss (ck)
Ralf Rudolph (rr)
Eric Böhnisch (eb)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
Atari Journal
Holbeinstraße 60
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel.: 06151 / 56057-8
Fax: 06151 / 56059

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Friedel

Titelbild
Götz Ulmer

Titel-Gestaltung
da vinci design, Aachen

Grafiken
Volkmar Hoppe

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,- Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)